

GRAN POSTER POKÉMON
84
CLUB
Nintendo
PREVIO
STREET FIGHTER ALPHA
WARRIORS' DREAMS
CARMAGEDDON 64
EARTHWORM JIM 3D
VIGILANTE 8 S.O.
HERCULES
A FONDO
SHADOWGATE 64
SUPERMAN
SUPER MARIO BROS.(GB)
ARCADIAS
THE KING OF FIGHTERS ´99
Pokémon
Snap
Argentina $ 4.00
00808
7 806640 035012

Basado en la nueva película de George Lucas,

STAR WARS EPISODE I RACER

para que lo juegues antes de su estreno en el cine.

Sentí todo el poder de la fuerza en Star Wars-Episode I-Racer para tu Nintendo 64. Sos ANAKIN SKYWALKER y tu misión es competir en los vehículos POD a través de toda la galaxia y contra los más temibles personajes de los rincones más remotos del universo. Atravesá planetas inhóspitos y evadı los ataques de los más de 15 personajes nuevos de esta trilogía, que harán cualquier cosa por salir victoriosos. También podés correr contra un amigo en el modo para dos jugadores y si tenés un expansión pack jugalo con la definición, gráficos y sonidos más impresionantes de este lado de la galaxia. Con Nintendo 64 la fuerza está con vos.









Comprá sólo productos originales Nintendo

GARBARINO







EL MUNDO DEL JUGUETE



MUSIMUNDO

Importa, distribuye y garantiza GAMELA Argentina S.A. - Costa Rica 4619 - 1414-Cap. Fed. - Tel: (54-11) 4833-6000 - Fax: (54-11) 4831-1596 - e-mail: gamar@arnet.com.ar

CLUB Nintendo

EDITORIAL

REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 8/08 Nº 84
AGOSTO 1999

Revista Coeditada entre
Gamela México S.A. de C.V. y
Editorial Televisa Chile S.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Directora de Administración
Lourdes Hernández

Dirección Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción
Network Advertising

Director de Arte
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Daniel Avilés

Departamento Editorial (Chile)

Editor
Helio Galaz Guzmán

Colaboradores
Rodrigo Ríos
José Soto

 Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Chile S.A., Reyes Lavalle Nº 3194, Las Condes, Santiago-Chile. Gerente General y Representante Legal: Marlene Larson Conus. Gerente de Ventas de Publicidad: María De Los Angeles Swinburn. Coordinador de Producción: Aquiles Sepúlveda F. Editorial Televisa S.A., Av. Paseo Colón 275, piso 10 (1063), Buenos Aires, Argentina. Tel.: (5411) 43432225 - Fax: (541) 3450955. Editor Responsable: Jorge S. Lafauci. Gerente General: Gonzalo del Fa. Registro de propiedad intelectual Nº 704364. Distribuidores: Chile: Distribuidora Alfa S.A., Argentina: Distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno Nº 794 9° Piso Of. 207 (1091) Capital. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S.A.C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital. Impresa en Chile por Antártica Quebecor S.A., en Agosto de 1999. Chile recargo por flete (I, II, XI, XII Regiones) $ 70.

Debido a que el mes anterior ocupamos una gran catidad páginas para mostrarte lo sucedido en el E3´99, esta edición contiene bastante información que estaba esperando para ser difundida. Además, nos permitimos el lujo de incluir un gran póster que sabemos te gustará.

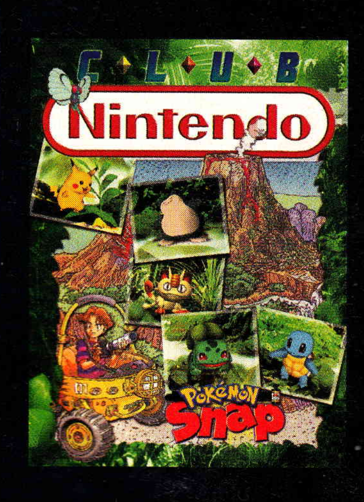
La página 64 de nuestra revista, siempre había sido usada para darte un anticipo de lo que vendría en el siguiente número, después de un tiempo, quisimos darle más onda y la reemplazamos por un "Puzzle" que en las últimas ediciones volvió a ser cambiada por la sección "Ultima Página". Nos gustaría conocer tu preferencia acerca de qué sección prefieres en la página 64, para lo cual te solicito que la próxima vez que nos envíes una carta, pongas al reverso, debajo del remitente, tu elección de entre: "Ultima Página", "Ultima Página/Puzzle" o sólo "Puzzle". Bueno, te recuerdo que para Revista Club Nintendo tu opinión es muy valiosa y necesaria, porque después de todo eres tú el que nos has dado la preferencia durante estos casi nueve años.

¡Hasta la próxima!

El Editor







Como te dijimos en el número anterior, Pokémon ataca con todo y esta vez, te presentamos un entretenido título basado en estos pequeños monstruos que deben regalarte su mejor pose. Además, el Game Boy Color se está preparando para recibir muchos nuevos títulos, así lo podrás notar al leer nuestro especial de la compañía Infogrames.

ESTE MES NOS ESCRIBIERON:

ARGENTINA: Santiago Muniagurria - Mariano Lampacrescia - Javier Matías Landini - Santiago Martín Rodriguez - Pablo Oscar Felitti - Martín Ruiz - Santiago Ramos

CHILE: Nicolás Antón - Felipe Andrés Vargas Rivas - Andrés Ossandón M. - Juan Oñazco Quintana - Erasmo Yañez J. - Emilio Oyarce Ramírez - Cristián Avello - Eduardo Jiménez C. - Cesar Huispe Zuñiga - Nicolas Opitz - Cralos Mardones C. - Jessica Román Yusefe - James Bond 007 - Julián Felipe Cortés Andrés - Daniel Gutierrez Acuña - Ignacio Gómez - Jorge Cortés - Pablo Iván Reyes Aranda - Constantino Mohor Cerda - Daniel Ramírez Beiza - Fabián Alvarez F. - Javier Iturriaga - Lucas Pardo - Mauricio Pizarro Morgunovsly - Alejandro Espina L. - David Barraza - Camilo Ignacio Bahamondes - Diego Huenchur Catalán

DR. MARIO

¿Cómo están compañeros de Nintendo? Quería preguntarles algo sobre el juego Pokémon Snap. ¿Cómo consigo las fotos "especiales" de Pikachu? Ya que un amigo me dijo que se podía tomar a Pikachu surfeando y a Pikachu andando sobre un Electrode.

Mauricio Fernández

Así es, tal como nos dices, es posible tomar fotos especiales de algunos Pokémon (no sólo de Pikachu), y esto mejora la puntuación de tus fotos notoriamente... A continuación te diré en qué puedes tomar fotos especiales de Pikachu:
"Surfing Pikachu" – (Beach Course, 1000 ptos.) Al principio de la etapa, verás un Pikachu. Un poco más adelante hay una tabla de Surf. Comienza a tirar manzanas (Pikachu las seguirá) para atraerlo. Si lo haces bien, Pikachu saltará sobre la tabla y empezará a lucirse.
"Pikachu on a Stump" – (Beach Course, 1300 ptos.) En el primer lugar donde hay pasto alto, saldrá un Meowth siguiendo un Pidgey. Golpea a Meowth con una Pester Ball para que obstruya el camino de Zero-One. Ahora comienza a lanzar Pester Balls al pasto hasta que salga Scyther. Entonces saldrán 2 Pikachus y se colocarán sobre unos troncos. Toca tu Poke-flute y ambos harán thunder attack (excelente foto).
"Pikachu on a Ball" – (Tunnel Course, 600 ptos.). Al principio de la etapa, toma una foto de Pikachu. El se moverá. Cuando se detenga tómale otra foto. Cuando el Electrode se acerque, Pikachu se subirá en él.
"Speed Pikachu" – (River Course, 800 ptos.) Al final de la etapa, verás un Pikachu sobre una especie de tronco, golpéalo con una manzana y Pikachu saldrá del tronco y comenzará a correr.
"Balloon Pikachu" – (Cave Course, 1600 ptos.) Cuando veas a un Zubat sosteniendo a un Pikachu, golpéalo con una Pester Ball. Entonces Pikachu caerá sostenido por unos globos. (No es fácil darle a Zubat).
"Flying Pikachu" – (Cave Course, 2000 ptos.) Has lo mismo que hiciste para obtener "Balloon Pikachu". Ahora Pikachu se acercará al huevo. Rompe el huevo tocando tu Poke-flute. Ahora quédate mirando hacia atrás hasta que veas a Pikachu sobre Articuno y comienza a tomarle fotos.

♦

Hola, amigos de Club Nintendo. Estoy a punto de terminarme el juego Smurfs de GB, y me asaltó una gigantesca duda (bueno, no es para tanto, sólo que así suena mejor): Existen opciones secretas o trucos en este juego.

Diego Arturo Moraga

Hay un pequeño menú "secreto" en este juego. Bueno, a decir verdad, es una especie de recompensa. Este menú es una especie de modo práctica, al cual puedes acceder cuando derrotes a Gargamel en el último nivel. Cuando lo hagas, observa los créditos, al final aparecerá un menú de selección de etapa que te permitirá jugar la mayoría de ellas.

♦

Soy un fanático de Link y Zelda desde hace mucho tiempo, (he jugado todas sus versiones) y me acabo de comprar un GBC con el juego Legend of Zelda DX y les quiero preguntar. ¿Dónde está el calabozo secreto de este juego (el que no sale en la versión normal)? Y qué puedo obtener allí.

Rodrigo Solis

Para no arruinarte la diversión a ti, y a todos quienes piensan revivir sus aventuras con Link en este excelente juego, sólo diré que este calabozo se encuentra en GRAVEYARD. (La ubicación exacta la debes descubrir tú). En este nuevo calabozo (Color Dungeon) podrás conseguir 2 items que te recordarán inmediatamente el juego de Nintendo 64 (dos túnicas, una azul y una roja). Sus efectos los conocerás cuando las encuentres. Sin embargo, puedo adelantarte que éstas túnicas te serán muy útiles para conseguir el final especial de este juego.

NO OLVIDES SEGUIR ENVIANDONOS TUS DUDAS, TRUCOS Y SUGERENCIAS A NUESTRA EDITORIAL

¡GRABAT

LOS títulos MAS buscados están identificados con el SELLO DORADO

PLAYERS CHOICE MILLION SELLER

NINTENDO 64: • Diddy Kong Racing • Goldeneye 007 • NBA courtside • Super Mario 64 • Star Wars Shadows of the Empire • Cruis'n USA • Star Fox 64 • Wave Race • Mario Kart 64



Importa, distribuye y garantiza GAMELA Argentina S.A. - Costa Rica 4619 - 1414-Cap. Fed. - Tel: (54-11) 4833-6000 - Fax: (54-11) 4831-1596 - e-mail: gamar@arnet.com

GAME BOY® COLOR

AHORA EN CUATRO NUEVOS COLORES

El sistema de video juegos más popular de la historia se volvió más divertido y lleno de color. Este nuevo Game Boy no solamente te trae nuevos títulos, con colores vibrantes, sino que también es compatible con los más de 400 títulos para Game Boy blanco y negro, y así sigas disfrutando de tus juegos preferidos. Con este cómodo y nuevo diseño, sumado a la excelente nitidez de la nueva pantalla, ahora disfrutá de la magia de Nintendo en cualquier lado y más que nunca, porque además podrás lucirte con estos fascinantes colores, elegilos por su nombre.

Dandelion Berry Teal Kiwi



Comprá sólo productos originales









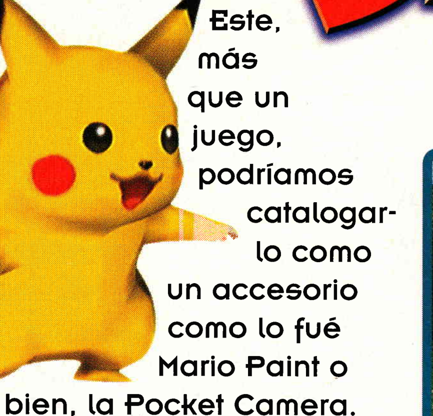




Importa, distribuye y garantiza GAMELA Argentina S.A. - Costa Rica 4619 - 1414-Cap. Fed. - Tel: (54-11) 4833-6000 - Fax: (54-11) 4831-1596 - e-mail: gamar@arnet.com.ar

Este mes nuestra portada es uno de los títulos más esperados por los fans de Pokémon, nos estamos refiriendo a Pokémon Snap.

Pokémon Snap™



Este, más que un juego, podríamos catalogarlo como un accesorio como lo fué Mario Paint o bien, la Pocket Camera. Aquí deberás ayudarle al Profesor Oak a conseguir las mejores fotografías de los Pokémon en su estado natural, pero eso no es todo, pues nos ofrece muchas sorpresas más.

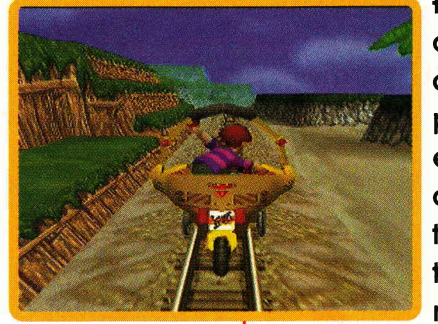
Dentro de todo el juego podrás darte cuenta de muchos detalles que seguramente ya has visto en las versiones de Game Boy, esto es también otro de los factores que hacen a este título tan bueno.
Si alguna vez has jugado la versión de GB de Pokémon, te será de gran utilidad, pues mucha de la información sobre los pokémon que adquieres en las versiones antes mencionas, te ayudará a entender mejor las actitudes de los pokémon y las reacciones que ellos pueden tomar dependiendo de tus acciones, además de que es más fácil identificarlos y buscarlos en los lugares donde ellos se esconden.
Debes poner mucha atención a los datos de cada pokémon en tu Dexter... (¡ja ja ja! ¿a quién se le habrá ocurrido?) digo, en tu pokédex, ya que en algunos casos te resultará complicado encontrar a ciertos pokémon, sin no has leído o escuchado algo acerca de sus costumbres, o bien, saber qué tipo de Pokémon es, para buscarlo.





Recuerda que debes saber cuándo arrojarles frutas o bombas para atacarlos o para ponerlos contentos y tomar mejores fotografías. Todos estos factores son muy interesantes, pero lo mejor es que puedes tomar las fotos que tú quieras, volver a pasar los recorridos y poder mostrarles tus mejores fotos al profesor Oak y que él pueda tener un mejor estudio de las especies de Pokémon.

Tal vez esto suene un poco simple, arrojar frutas y tomar muchas fotos, pero es algo muy raro, por demás impresionante e increíble que suene, esto es bastante adictivo, pues sin pensarlo, tomas una fotografía, pero si no te gusta o no te parece muy buena, o es demasiado frustrante porque no salió completa, pasas otra vez ese recorrido con el fin de tomar nuevamente esa foto, así que una y otra vez te quedas enfrascado, pero es por lo divertido del juego; así que no pienses que al acabarlo lo botarás, te espera mucha diversión y horas de entretenimiento con Pokémon Snap. Además, lo mejor de esto es estar probando cosas para encontrar nuevos Pokémon en cada escena, pues entre más Pokémon tengas registrados, podrás entrar a más escenarios.



Recuerda que a partir de este mes podrás disponer de este juegazo y cualquier duda que tengas, háznosla saber y te responderemos en nuestra sección de Mariados. Ten por seguro que seguiremos muy de cerca este magnífico título, así que mantente presente.

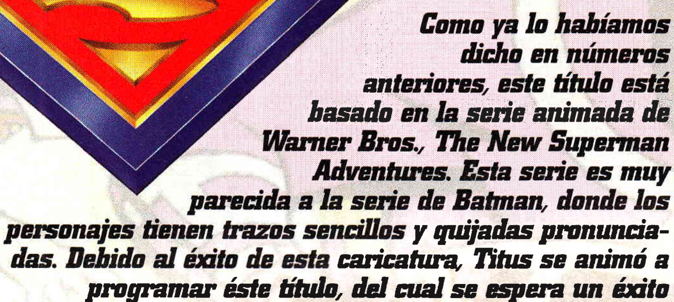




a fondo

SUPERMAN

¡Más rápido que una bala! ¡Más poderoso que una locomotora! ¡Puede pasar edificios de un sólo salto! ¿Es una ave? ¿Es un avión? ¡No! ¡Es Superman! Así es, ya había pasado mucho tiempo desde la última vez que vimos al máximo superhéroe en acción en los videojuegos y también desde la última vez que Titus habló de su lanzamiento, pero por fin ya está aquí el título donde la estrella principal es el último hijo de Krypton.





Como ya lo habíamos dicho en números anteriores, este título está basado en la serie animada de Warner Bros., The New Superman Adventures. Esta serie es muy parecida a la serie de Batman, donde los personajes tienen trazos sencillos y quijadas pronunciadas. Debido al éxito de esta caricatura, Titus se animó a programar éste título, del cual se espera un éxito similar.

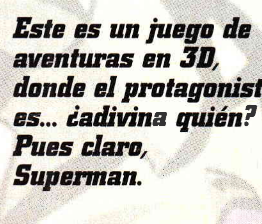


Se supone que Superman se encontraba haciendo lo de costumbre, cuando súbitamente a Lex Luthor se le ocurre raptar, una vez más, a Louis Lane, a Jimmy Olsen y al Profesor Emil Hamilton, pero esta vez de una forma un poco más excéntrica, ya que los encierra

El pretexto del juego es éste:

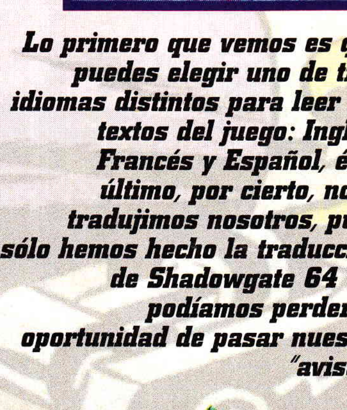
en un mundo totalmente virtual. Obviamente, Superman no se podía quedar con los brazos cruzados, así que decide aventurarse en este mundo virtual para salvar, una vez más, a sus amigos...

Este es un juego de aventuras en 3D, donde el protagonista es... ¿adivina quién? Pues claro, Superman.



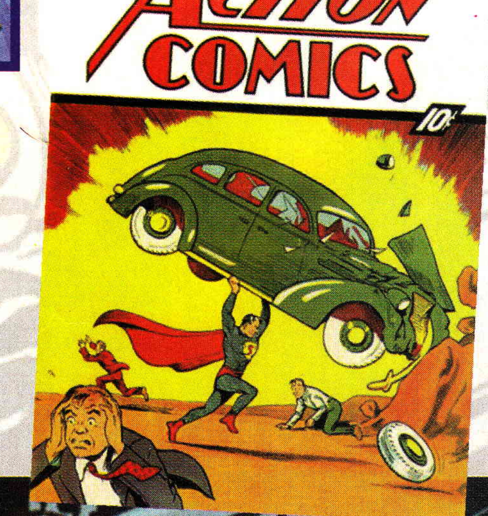


Lo primero que vemos es que puedes elegir uno de tres idiomas distintos para leer los textos del juego: Inglés, Francés y Español, éste último, por cierto, no lo tradujimos nosotros, pues sólo hemos hecho la traducción de Shadowgate 64 (no podíamos perder la oportunidad de pasar nuestro "aviso").





Clark Kent



LUTHOR: ACIERTA CON MI LABERINTO SI DESEAS SALVAR A TUS AMIGOS.

TITUS
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

TITUS
Desarrollado por

128 megabits
Memoria

ACCION
Categoría

Junio 1999
Fecha de Salida

Al presionar Start aparecerá el menú principal, en donde encontrarás varios menús, como Partida Nueva (New Game), Reanudar Partida (Load Game), Ultima Partida (Last Game) Opciones (Options) y Practicar (Practice).

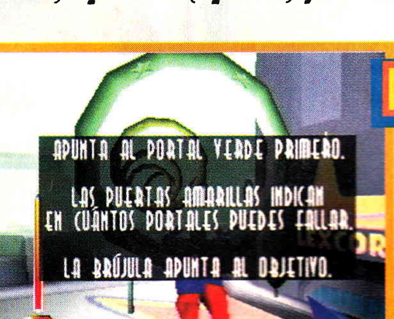




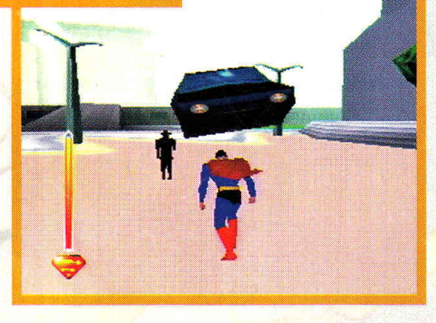




Practicar



Como el juego es un poco raro, necesitarás algo de práctica, así que este modo de juego es el apropiado. Aquí controlarás a Superman en distintas situaciones que el CPU te impondrá. Lo mejor de este modo es que además de que puedes probar todos los súpermovimientos, como la visión de Rayos X, el súper aliento, la súper velocidad, etc., también saldrán pantallas con la explicación de lo que estás haciendo y para qué te es útil. Para nosotros, lo que hay que hacer en este modo, es acostumbrarte a la movilidad, pues ésta es un poco... ya hablaremos de eso...





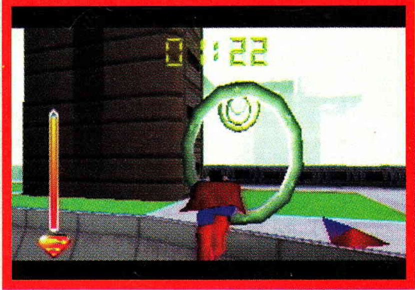
Opciones



Aquí puedes subir o bajar el volumen, tanto del sonido como de la música. También puedes cambiar la dificultad del juego y ver la biografía de cada personaje que aparece.

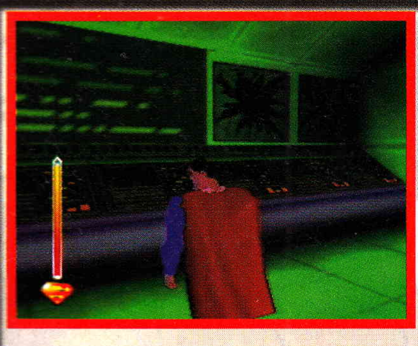
En Reanudar Partida sólo das de alta los avances que tengas en tu Controller Pak y en Ultima Partida continúas en la escena en la que perdiste aunque no tengas guardado algún dato.







En Partida Nueva es en donde comienzas el juego. Si hay más de un control conectado en tu N64, tendrás acceso a los modos de Multiplayer.



El modo principal es el de historia, o sea, el de un solo jugador... pero como que es muy rara la forma de jugarlo, así que trataremos de explicarte.

Movimientos

En el modo de un jugador, Superman cuenta con varios movimentos:



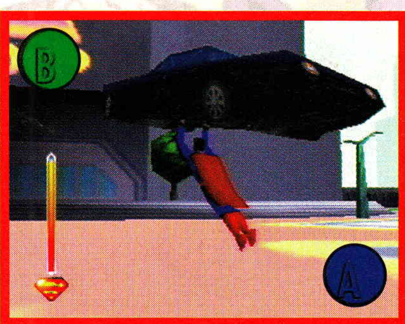
Con el botón Z vuelas y con el botón B aceleras; entre más tiempo dejes presionado el botón B, más rápido volarás. Si presionas el Control Stick hacia abajo mucho tiempo, Superman da una vuelta de 360 grados.

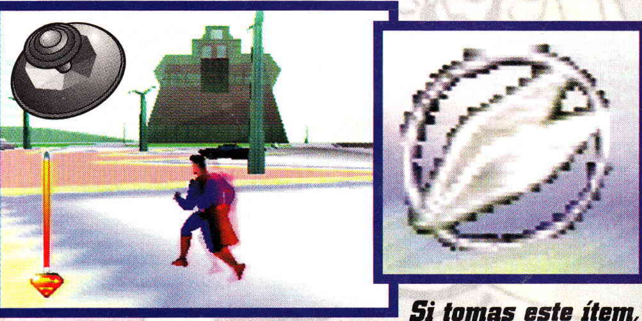




Si tomas este ítem, puedes usar la visión de calor con el botón C-Izquierda, la cual tiene muchos usos útiles.

Mientras estás en el suelo, con el botón B puedes levantar autos y arrojarlos con el botón A. También puedes volar un poco mientras levantas el objeto.





Si tomas este ítem, puedes correr a una súper velocidad, con tan sólo mover el Control Stick hasta el fondo.





Si tomas este ítem, puedes usar el súper aliento, con C-Arriba; este sirve, entre otras cosas para congelar a tus enemigos.

Estando en el suelo, puedes golpear a tus enemigos utilizando el botón A.



Si presionas el botón R, saltarás... un poco lento, pero saltarás.



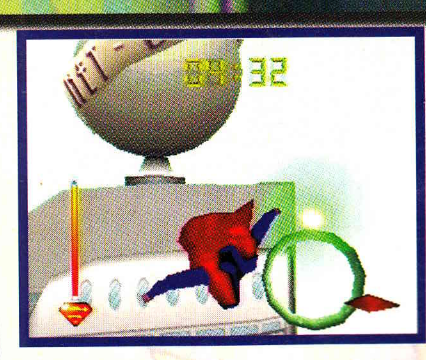
Si tomas este ítem, recuperas energía.

Con C-Abajo te cubres de algunos ataques.



CAMBIAR EL BOTON "B" POR "R"

Superman

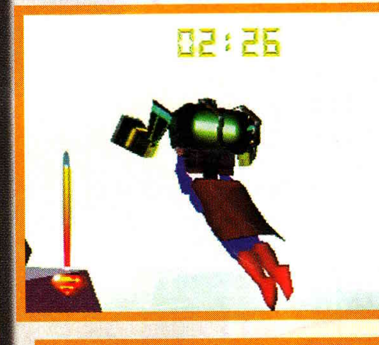


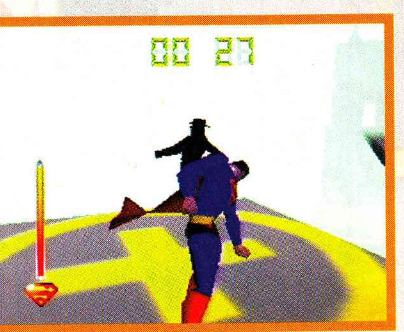
En total son siete escenas, y entre escena y escena hay misiones donde debes pasar volando por unos aros y hacer otras cosas. El problema más común en estas misiones es el por qué pierdes repentinamente. Una razón es que es con límite de tiempo, entonces, cuando se termina el tiempo, Lex Luthor gana. Otra razón es que debes pasar a





través de los aros continuamente. Como ves, estos aros son verdes y los contiguos son amarillos; al pasar los verdes, el siguiente amarillo se vuelve verde y así sucesivamente; si te saltas un aro verde y entras a un amarillo, sonará un sonido que te indica un error; esto se debe a que los aros amarillos te indican el número de aros que puedes fallar, entonces, cuando sólo quedan aros verdes y después hay grises, significa que ya no tienes oportunidad de equivocarte y al pasar por un aro gris, habrás perdido. Si no encuentras algún aro, usa la flecha que está en la esquina inferior derecha, pues te indica la localización del aro que sigue.





Jax / Mala

También, en estas misiones, tendrás otro tipo de cosas qué hacer, además de pasar por aros, como desvanecer tornados con tu súper aliento antes de que toquen a las personas, evitar que automóviles arrollen a los inocentes o enfrentarte a las "sombras oscuras" (enemigos) y derrotarlas.

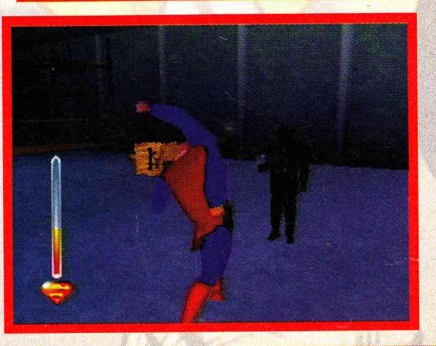


Después de pasar todas las escenas que incluyen aros, tendrás una misión especial, como, rescatar a Jimmy Olsen, evitar que destruyan una presa o pelear contra todos los enemigos en un "subway" (o metro, como gustes). La explicación de lo que debes hacer la verás antes de empezar. Aquí deberás usar cada movimiento de Superman. Lo chistoso es que, podría pensarse que no habría problema, pues es el hombre de acero y no le pasa nada, pero los enemigos tienen pistolas y misiles, probablemente de Kriptonita, así que si te atacan sorpresivamente, puede ser fulminante para este súper héroe, por lo que deberás tener cuidado.



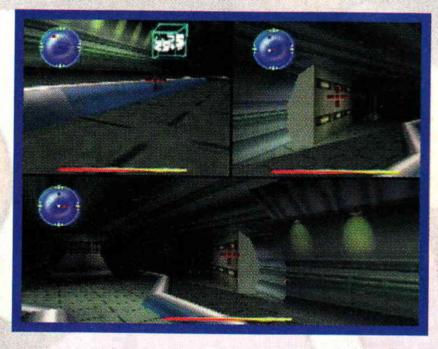




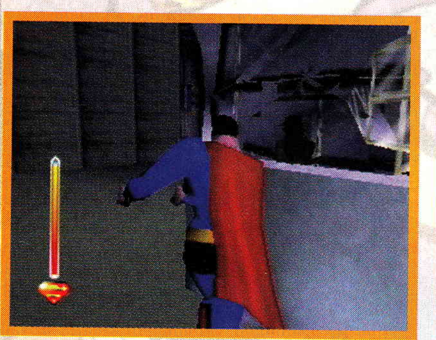




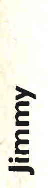
Aquí encontrarás a un gran número de personajes famosos, como Darkseid, Brainac, Louis Lane, Mala, etc. y podrás controlar a algunos en el modo de multijugadores. Este modo es



completamente diferente al juego normal, ya que aquí juegas con naves, muy al estilo de Forsaken, y el chiste es destruír a tus oponenetes con ayuda de varias armas y powerups o ganarles en una carrera. Pueden participar hasta cuatro jugadores simultáneos en diferentes escenarios.



Los gráficos que encontrarás en este título son muy buenos, sin llegar a ser excelentes; un punto a favor de esto es que Titus se esmeró mucho en las maquetas de cada escena y están muy "completas", como la ciudad de Metrópolis, sin embargo, al igual que en el juego de Quest 64 de THQ, no hay interacción y por lo tanto está un poco de adorno. La música y los efectos son también buenos y cumplen con su cometido. La movilidad está un poco rara, pero una vez acostumbrándote a ella, no te será difícil controlar al personaje. Pues aparentemente Superman es un juego estándar, y con un ligero nivel de entretenimiento. Será mejor que lo pruebes y tú des el veredicto final, aunque de lo que sí estamos seguros es que varios Fans de "El Hombre de Acero" querrán tener este título, el cual es de colección, sólo si eres uno de ellos.



Bueno, hay que decir una verdad... este título, aunque está entretenido, su dificultad está un poco alta, así que aquí te va un truco que te será muy útil, pero no olvides que al usarlo le quitas TODO el chiste, así que lo dejamos a tu criterio si quieres utilizarlo o no.

Después de pasar la primera escena y después de haber guardado el juego, resetéalo; luego, en la pantalla principal, selecciona "Load Game" (o Reaundar Partida). Cuando salga la pantalla donde te piden el Rumble Pak, deja presionados los botones L y B unos segundos; luego, sin soltar los botones, presiona A; de ahí te pasan a la pantalla donde escoges la escena, con la diferencia de que ahora puedes elegir el resto de las escenas y no sólamente la primera.
Lo único malo de este truco es que está defectuoso, pues a veces no funciona, a veces no te abre todas las escenas y a veces te manda directamente a los créditos finales. Si esto ocurre, deberás comenzar un archivo nuevo e intentarlo otra vez.



previo

EARTHWORM JIM 3D



Sabíamos que esto iba a pasar, temíamos que una vez más las vacas fueran un peligro, pero ha sucedido nuevamente...¡La lombriz ha regresado! Con muchas cosas nuevas y la emoción a la que nos tiene acostumbrado, Earth Worm Jim regresa con las locuras que caracterizaron sus apariciones en el SNES y GB. La historia es algo muy simple, pero nueva dentro del mundo de EWJ; sucede que nuestro amigo Jim estaba retozando como normalmente lo hace cualquier lombriz de tierra cuando de pronto le cayó (accidentalmante) una vaca en la cabeza. Cuando recobró el conocimiento, se encontró atrapado dentro del loquísimo mundo de su "inconsciente". Jim ahora debe combatir a través de las imágenes de su subconsciente para lograr salir victorioso y despertar para regresar al mundo real.





Compañía


Accesorio


No. de Jugadores



Clasificación

Desarrollado por
Viz Interactive



Memoria



Categoría



Fecha de Salida

Lucha tan duro como puedas a través de cuatro locos niveles llenos de raros juegos y enemigos conocidos, porque recuerda que están todos los pensamientos de Jim. Cada uno de estos cuatro mundos generales se divide a su vez en diferentes escenas, haciendo de EWJ 3D un juego largo y entretenido. Ahora cuentas con muchísimas habilidades nuevas, dentro de las cuales están: Tuck 'n' roll, jump 'n' shoot, hand-over-head, helicopter head, pig-sliding, the pocket rocket y muchas más. Todas mantienen la misma línea "loca" que ha caracterizado a este personaje. O si no ¿qué puedes pensar de alguien que para surfear utiliza a un cerdo como una tabla? Esto lo hace un juego muy divertido, además de que le da bastante variedad al modo de juego.



Los enemigos también son bastante raros, claro que si has jugado antes con Jim, recordarás que no todo es lo que parece, la mayoría son cosas cotidianas pero de cierta manera extraña. Encontrarás más de 30 enemigos que te estarán esperando en cada rincón, pues el mundo en tercera dimensión en tiempo real lleva a Jim al desafío de su vida.





Los ítems son bastante variados y deberás usar todas las artimañas de jim para salir ileso (o casi ileso) de todos estos peligros, como el pollo que se ve en una de las imágenes.

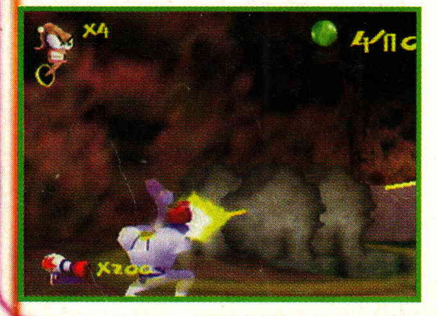
Y por qué no iban a ser raros los enemigos si todos estos viven en la mente de Jim. Todo es consecuencia, pues ¿qué más iba a estar en la mente de un gusano "ultra musculoso que tiene que luchar contra las vacas para salvar al universo?... ninguna cosa sana puede haber.

Los ambientes en 3-D están bastante bien logrados, junto con la típica acción que caracteriza a los juegos de Earth Worm Jim, se crea una sensación bastante buena de que en realidad te encuentras dentro de la pequeña cabeza de Jim. Aunque ahora el personaje cambió del formato 2D a 3D, se mantiene ese "feeling" tan especial que tienen todos los juegos que aparecieron tanto para el SNES como en el GB. Aunque no se aprecie muy bien en estas fotos, los colores son muy brillantes, por ejemplo: esta arma de Jim que dispara estrellas lo hace notar.

Checa la expresión de Jim en la parte superior de la pantalla, esto es uno de tantos detalles que hacen espectacular este título, la expresión denota la vitalidad de Jim, aquí se ve el valor de nuestro amigo Jim aunque esté en una zona tan tenebrosa.



Las armas varían bastante, desde la anterior dispara-estrellas, hasta esta de alto poder para pulverizar a todo aquel que se te ponga enfrente. Las armas siempre han sido un elemento importante dentro de todos los juegos de la serie. Jim cuenta como arma principal su siempre confiable pistola de rayos, pero a lo largo de todos los niveles encontrará otras pistolas que además de tener efectos gráficos muy apantalladores, son muy locas (pero, ¿qué no está loco en este juego?)



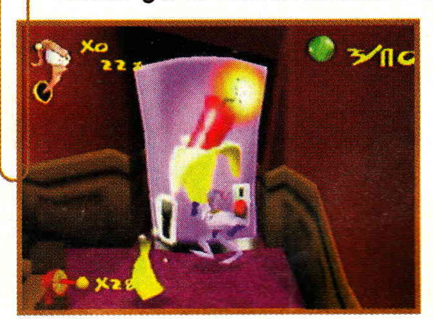


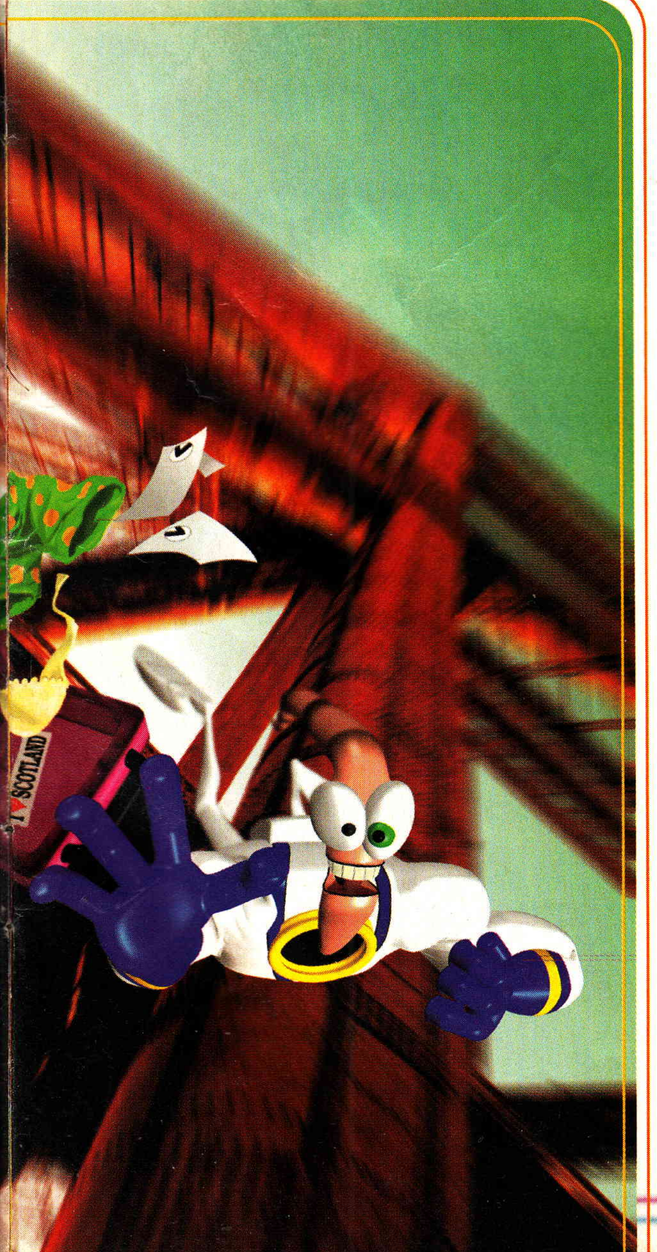


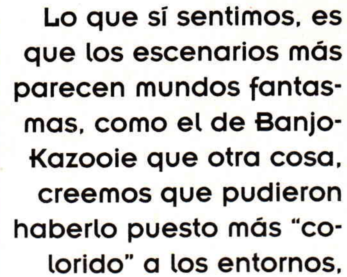
Observa este lugar para que te des una idea de todos los ambientes que puedes encontrar dentro de este gran título.



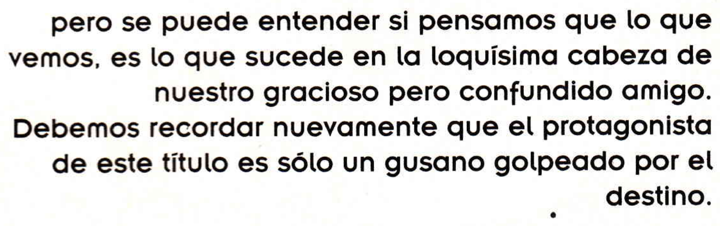
Como ya te mencionamos anteriormente, los detalles de este juego son bastante chistosos, observa esta pequeña banana explosiva que puedes comprar por unas cuantas monedas.





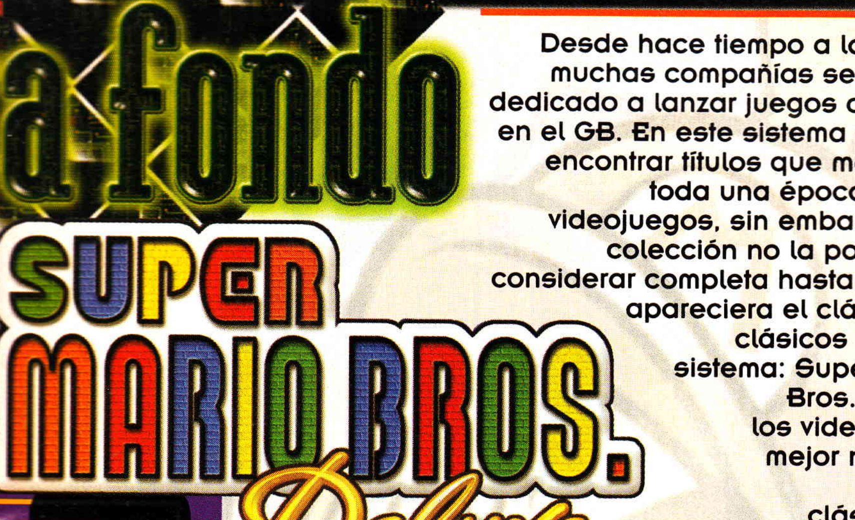


Lo que sí sentimos, es que los escenarios más parecen mundos fantasmas, como el de Banjo-Kazooie que otra cosa, creemos que pudieron haberlo puesto más "colorido" a los entornos, pero se puede entender si pensamos que lo que vemos, es lo que sucede en la loquísima cabeza de nuestro gracioso pero confundido amigo. Debemos recordar nuevamente que el protagonista de este título es sólo un gusano golpeado por el destino.



Pues bien, llegamos al fin de este previo, pero algo nos dice que estaremos hablando bastante sobre este juegazo que nos promete mucho. Si tú eres un fan de este personaje desde sus inicios y disfrutaste con todas sus locuras, éste es un título que no te puedes perder. Lo más importante de todo esto es que después de bastante tiempo de retraso, es factible que antes del año 2000 sí podramos disfrutar de él, pues ya tiene su distribución garantizada por parte de Crave (pues Interplay no tiene una muy buena distribución que digamos).





Nintendo
Compañía

GAME BOY COLOR
Compatible

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

Desarrollado por
Nintendo Co, Ltd

8 megabit
Memoria

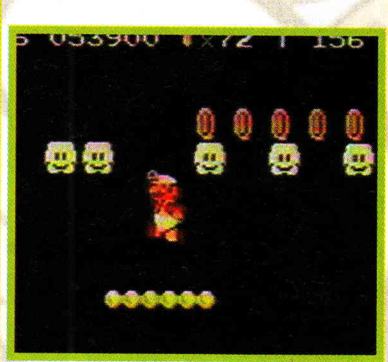
Acción Plataformas
Categoría

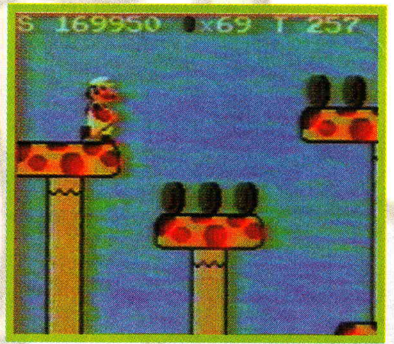
Mayo 1999
Fecha de Salida

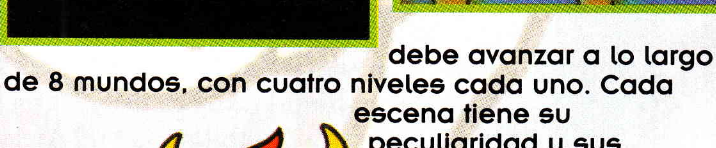
Desde hace tiempo a la fecha, muchas compañías se habían dedicado a lanzar juegos clásicos en el GB. En este sistema puedes encontrar títulos que marcaron toda una época en los videojuegos, sin embargo esa colección no la podíamos considerar completa hasta que no apareciera el clásico de clásicos en este sistema: Super Mario Bros. Un juego que cambió la historia de los videojuegos en consola. Pero bueno, lo mejor no es esto, ahora no sólo podremos disfrutar de la versión original del clásico, sino que también tendremos la oportunidad de jugar la versión de Super Mario Bros. for experts (The Lost Levels) así como muchas cosas extras que incluyó Nintendo y que vamos a mencionar a continuación.



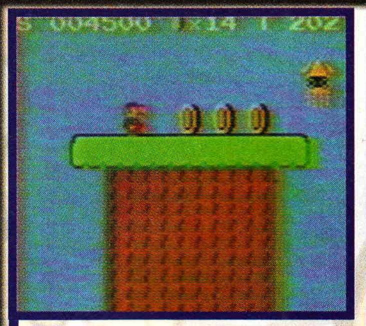
Antes que nada debemos explicar qué es Super Mario Bros. para aquel que sea contemporáneo del N64 y no le haya tocado jugarlo en su versión original del NES o el "remake" del SNES. En Super Mario Bros. el personaje principal (Mario) tiene que rescatar a la princesa Peach del mundo Toadstol, quien a caído en las garras de Bowser. Paro eso, él debe avanzar a lo largo de 8 mundos, con cuatro niveles cada uno. Cada escena tiene su peculiaridad y sus peligros. Para derrotar a sus enemigos, Mario salta, escupe fuego y se agacha. El avanza hacia adelante y hacia atrás en 2D... y ya, creemos que ya es todo. Bueno, ¿qué querías? Estamos hablando de un juego que salió hace 13 años y nueve meses. La industria ha evolucionado de forma impresionante, pero un buen juego será un buen juego ahora y siempre.





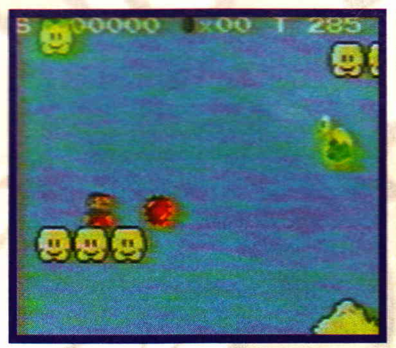


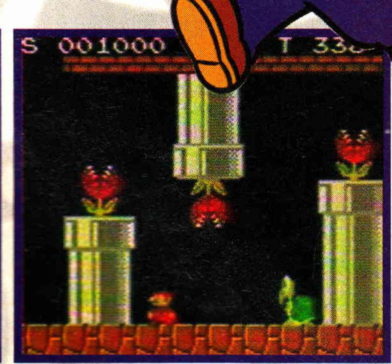






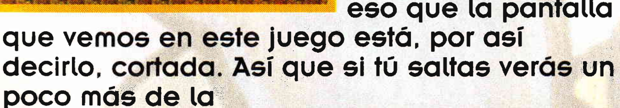
El otro juego que podrás encontrar en este cartucho es el de "Super Mario Bros. for Super Players". De nuevo la breve descripción: Este juego es una versión que apareció en Japón, basado en el original juego de Mario Bros. Aunque los gráficos son muy parecidos y sólo presenta leves mejorías, lo trascendental de este juego viene en la dificultad: Aún después de tantos años, éste sigue siendo uno de los juegos más difíciles que hemos jugado. Existen hongos venenosos, Warps que te regresan escenas, lugares en los que el aire juega una parte muy importante, escenas diseñadas para que no pases porque NO tienes que pasar. En fin: Super Mario Bros. para masoquistas.





La adaptación de este juego (o juegos) al formato de GBC es casi perfecta. Y es que el procesador que ahora tiene el GBC es muchísimo más poderoso que el que tiene el NES, así que por cuestión de gráficos no hay de que preocuparse al adaptar el juego del NES al GBC... bueno, sí hay algo de qué preocuparse y es la definición. Y es que aunque el GBC puede tener una definición de hasta 166 por 144 pixeles, eso no es suficiente en este momento para emular la proyección de una TV normal, es por eso que la pantalla que vemos en este juego está, por así decirlo, cortada. Así que si tú saltas verás un poco más de la escena hacía arriba (se recorrerá el scroll) o si presionas Select ajustarás la forma en la que la pantalla se ajusta a los movimientos de Mario. La verdad no es algo que moleste bastante.







Bueno, fuera de los comentarios anteriores, se podrían considerar ambas adaptaciones como "perfectas". Sin embargo, nosotros al principio de este "A Fondo" mencionábamos que, además de tener los juegos antes mencionados, tenía una buena cantidad de opciones nuevas. Así que... ¿debemos ver estas opciones? Pues parece lo más indicado.



Lo primero que se puede notar es que este juego tiene batería y 3 archivos por versión de juego. Muy conveniente si uno pretende jugar Super Mario Bros DX de principio a fin sin tomar ningún Warp. Además de estos archivos, se quedan grabados muchos datos más que se irán viendo.

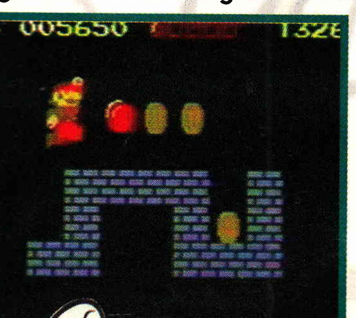
Precisamente, gracias a la batería que mencionamos arriba, el juego va sacando un registro de cada una de las escenas que se recorren en los distintos archivos, creando así una pantalla de récords por cada una de las escenas (quién la terminó más rápido, quién hizo más puntos...)



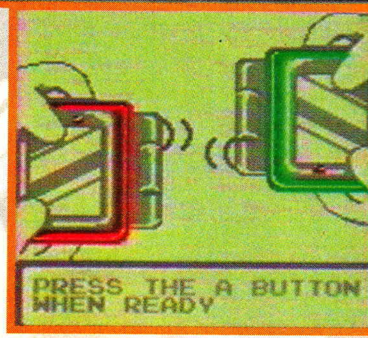
Challenge

Aquí los programadores y diseñadores te hacen un reto: ¿En cada una de las escenas del juego puedes encontrar unas monedas rojas que se han escondido (cualquier lugar es válido) así como hacer una cantidad de puntos determinada? Si lo logras podrás ganar medallas y entre más puntos o retos hayas podido resolver, irás conociendo más secretos del juego. Esta es una de las opciones que nos parecen más entretenidas, así como de las de mayor reto.



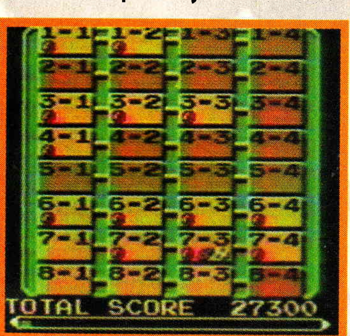






En esta pantalla puedes observar los récords de cada una de las escenas que has pasado. No aportaría nada al juego más que llenar tu ego, si no es que aquí hicieras uso del puerto infrarrojo del GBC.

Mediante este puerto podrás intercambiar datos con un amigo para compararlos con los tuyos y tratar de romperlos. ¡¡No podía faltar el factor "reto" en este título!!



Modo de Vs.



En este juego tienes la oportunidad de jugar dos tipos de juegos de Vs. El primero de ellos es de juego de "Vs. Mario" y el otro "Vs. Luigi". En Vs. Mario tú compites contra un fantasma llamado Boo que es controlado por el CPU. La idea de estos juegos de Vs. es avanzar por una escena especialmente diseñada para este modo de juego y llegar al final de ella antes que llegue el otro jugador. Al ir avanzando te encontrarás unos Switches. Si activas algunos de ellos, crearás algunas barras y distracciones que impedirán que el otro jugador llegue a la meta. ¡Ah! Pero mucho cuidado, ya que el otro jugador también podrá activar algunos de estos interruptores para hacerte lo mismo. Al principio es un poco complejo acostumbrarse a los gráficos e identificar cuál interruptor es para cada función, pero una vez que le agarras la onda, este juego se hace muy divertido. Y es todavía más divertido cuando lo juegas en la modalidad de "Vs. Luigi", y es que en ésta, no juegas contra el "Boo", sino contra otro jugador, ambos conectados a través del Cable Game Link. En ambos modos de juego, los escenarios son los mismos, así que debes practicar mucho para derrotar a tu rival.

Album

Muy parecido al álbum "B" de la GB Camera. Dependiendo de lo que vayas logrando en el juego, en este álbum irán apareciendo imágenes especiales.





Todas estas imágenes las podrás mandar a imprimir y hasta ponerle algún comentario en especial. Algo chistoso es que hay algunas imágenes que son tan grandes que las tienes que imprimir en dos partes verticales y después armarlas. A decir verdad, todavía no sabemos cuántas imágenes existen en el álbum, pero ¡sí que son bastantes!

Print Shop

La "Print Shop" es un lugar que disfrutarán al máximo los poseedores de la GB Printer, pues aquí encontrarás muchas cosas para imprimir. Dentro de la Print Shop existen 3 pantallas especiales. La primera de ellas es "Calendar", la segunda es "Fortune Telling" y la última es "Banner Maker"



Calendar.- Puedes mandar a imprimir un calendario. El mes que desees y además agregarle a la impresión algún recordatorio de una fecha en particular con distintos íconos (un corazón, una carita feliz, una bandera). Aunque sencillo, esto nos pareció algo que puede ser bastante útil.



Fortune Telling.- Podrás imprimir tu suerte para ese día. No tuvimos la oportunidad de revisar esta opción tan a fondo (por cuestión de tiempo) pero nos pareció no muy útil.

Banner Maker.- Al terminar..... cierto modo de juego, rescatarás algunos Toads. Estos se irán al modo de Banner Maker y cada uno de ellos te permitirá imprimir un dibujo distinto en un Banner. Esta opción nos recuerda (un poco) al viejo "Print Master" para PC, en donde hacías e imprimías algunos anuncios, pero aquí es en un tamaño reducido.





¿Y el mundo -1?

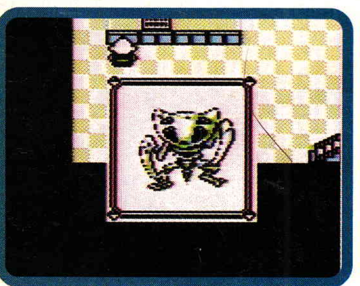
Este juego nos pereció excelente. Pensamos que así deben ser todas las adaptaciones de juegos clásicos a sistemas como el GB: Respetando las reglas básicas del juego, pero agregándole elementos o modos de juego que vayan de acuerdo a la tecnología disponible. Este título es altamente recomendable, tanto para los que se quieran poner algo nostálgicos, como para las nuevas generaciones que no lo conocieron. No hay más que decir.

MARIADOS

Pokémon

Como buen RPG, el juego de Pokémon ha generado algunas dudas... bueno, de hecho son bastantes, así que dedicaremos algunas páginas en este número y el siguiente para resolver las incógnitas más comunes que produce.
Para evitar confusiones, hemos organizado las preguntas según el orden cronológico, por lo que te será más fácil seguir estos Mariados y encontrar el tuyo o alguno que se parezca, tal vez tú estás atorado justo por ahí. Por esa razón verás que los nombres se repiten, pues tuvimos que dividir las preguntas para que tuvieran un orden lógico.

¿En dónde encuentro el Dome Fossil?
Damián Merelo S.





Muy bien, después de vencer a Brock y de haber conseguido la Boulderbadge, debes atravesar Mt. Moon, pero recuerda darte una vuelta por el museo, allí encontrarás ciertos indicios de lo que son los fósiles y de dónde encontrarlos.



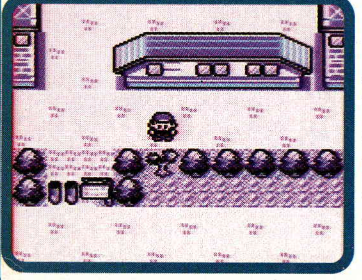
Después de atravesar todo Mt. Moon, un Rocket te dejará elegir de entre dos fósiles (Dome Fossil: Kabuto y Helix Fossil: Omanite), elige el que quieras, pero ten en cuenta que sólo puedes tomar uno, así que piensa cuál vas a tomar. Te recomendamos grabar antes de hacer tu elección para que puedas escoger al que más te convenga.

¿Cómo uso el Cut en Cerulean City?
Marco Andrés Godoy C.

Pues mira, para poder usarlo, primero necesitas obtenerlo, ve con Bill, él te dará un boleto para que puedas abordar el S.S. Anne en Vermilion City, dentro encontrarás al Capitán quien te dará la habilidad HM01, que es Cut.







Ahora sí puedes usar esta útil habilidad que te permitirá seguir avanzando y evitar mucho camino. Para activarlo, necesitas enseñarle a un Pokémon que lo pueda usar (como Oddish o Rattata) y ahora, ponte frente a un árbol y desde el menú de los Pokémon que llevas, selecciona al Pokémon que le hayas enseñado y lo tendrá en sus habilidades, sólo actívalo y el árbol será talado.

¿Cómo llego con el Lt. Surge que está en Vermilion City?
Juan Carlos Carrizales

¿Cómo entro al Gym de Vermilion City?
Gerardo Rivas R.

Pues primero necesitas usar tu nueva habilidad Cut para talar el pequeño árbol que te impide llegar al Gym. Dentro, deberás resolver un sencillo acertijo para alcanzar al Lt. Surge.



Bueno, bueno, este es el chiste del asunto: debes encontrar dos botes de basura que contienen switches para acceder al jefe de este Gym. Busca muy bien hasta que des con el primero, ahora, el siguiente siempre está en el cilindro más cercano. Debes probar con el más próximo no importando la dirección, arriba, abajo, diagonal, etc. Si no te sale a la primera, ¡No te desesperes! Es fácil y con suerte le atinarás, pero recuerda que es de los más cercanos.





¿Cómo hago para llegar al camino que está a un lado de Pallet Town? Un trainer me dice que puedo regresar a Pallet Town y saltar desde ahí.
Sebastián Verdugo Santis



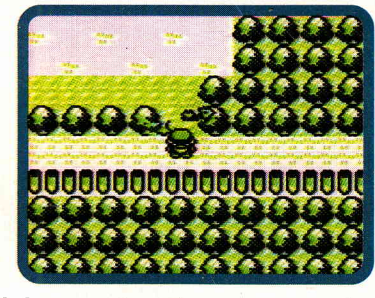
Para esto no hay mucha ciencia, el trainer se refiere a que puedes saltar las pequeñas barreras que no te dejan subir, pero sí las puedes saltar hacia abajo. Por lo del camino, ni te fijes, sólo es parte del escenario.



¿Cómo llego a Celadon City?
Vladimir Sota

Pues para entrar a Celadon City, debes ir a la izquierda de Lavender Town, allí encontrarás un túnel que te llevará hasta allá.

¿Cómo puedo hacer que mis Pokémon usen la habilidad que se llama FLY? Ya que no podemos hacer los trucos que mencionaron anteriormente en su revista.
Juan Carlos Hidalgo S.



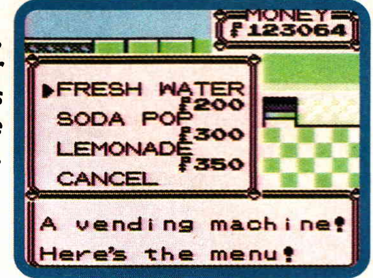




Para obtener esta habilidad, sólo necesitas ir a la izquierda de Celadon City y llegar a donde está el Snorlax, poco antes hay un arbolito que debes cortar, sigue ese camino y verás cómo pasas por la parte de arriba del guardia, hasta el viejito se sorprende. Llegarás hasta una casa donde encontrarás a una mujer que te dará la HM02, que es Fly.

Necesito entrar a Saffron City en Pokémon, pero los guardias no me permiten el paso?
Felipe Santibañez, Hernán Gómez Coser, Carlos Alberto Dantes

Debes comprar en el Mart de Celadon City, bien arriba del edificio, unas Fresh Water para que al dárselas a cualquiera de los guardias de los pasos que están cerrados te dejen pasar, lo mismo harán sus compañeros.





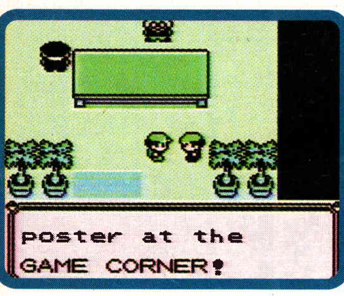
¿Cómo agarro los ítems que hay en un edificio en Lavender Town y cómo paso al fantasma que no me permite avanzar?
Fernando Rosas M.

¿Cómo y dónde encuentro el Silph Scope?
Gerardo Rivas R.

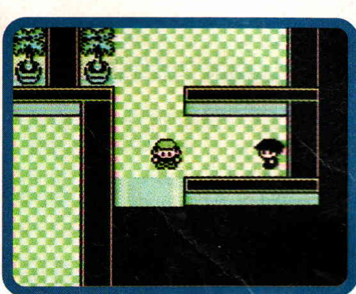


¿Cómo consigo pasar al Pokémon que se encuentra dormido en un puente, tengo que utilizar las habilidades de Surf, Fly, etc? Y si es así, ¿Cómo las puedo usar?
Israel Guerrero

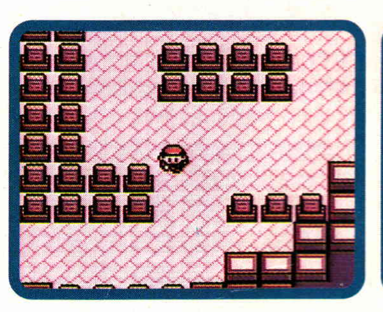
Todas estas preguntas tienen sus respuestas consecutivamente, primero, vamos a Celadon City, si te fijas en una casa, uno de los Rockets suelta la sopa sobre el póster en Game Corner. Ve al Game Corner y remueve el póster para que encuentres una puerta secreta, vence a todos los rockets allí y obtendrás la Lift Key.

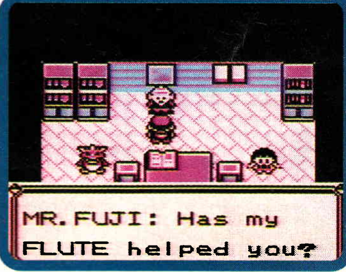






Más adelante, vencerás al jefe del Team Rocket y él te dará el Silph Scope, después debes ir a Pokémon Tower y con la ayuda del Silph Scope podrás identificar a los fantasmas; ya en la cima, encontrarás a Mr. Fuji, regresa a su casa y él te dará la Poké Flute. Con ella despertarás a Snorlax quien duerme en el camino. Ojo, contra Snorlax sólo peleas 2 veces, así que graba antes de enfrentarlo para que lo puedas capturar.





¿Cómo peleo contra Sabrina en Saffron City?
Emma Salinas R.

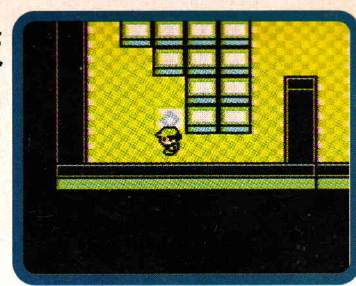
Para pelear contra ella necesitas la Card Key, pero no te apures, lee lo siguiente y podrás conseguirla.

¿Para qué sirve la Card Key?¿Cómo paso Silph Co.?¿Cómo obtengo la Master Ball?
Andrés Sobarzo Canales

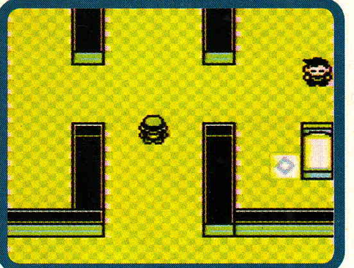


Sirve para acceder al Gym donde se encuentra Sabrina, debes pasar Silph Co. para obtenerla. Con ayuda de la Card Key podrás pasar Silph Co. y conseguir la Master Ball.
Sobre lo de la Master Ball sigue estos pasos: Sólo debes terminar con todos los Rockets en Silph Co. Ahora, sigue estos sencillos pasos para pasar esta difícil parte del juego.

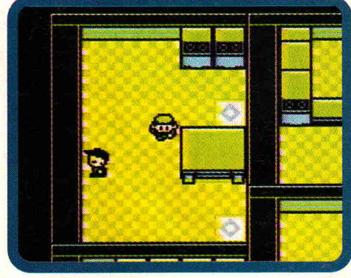
1. Toma las escaleras hasta el quinto piso (o si lo prefieres, usa el elevador).



2. Ve hacia la izquierda hasta una pared, síguela y derrota al Rocket que está bien abajo a la izquierda, hasta donde está un transportador para recolectar la Card Key que te permitirá abrir puertas, más adelante usa el transportador.



3. Ahora camina hacia la derecha y da vuelta hacia arriba y nuevamente hacia la izquierda para tomar otro transportador.



4. Finalmente, camina hacia abajo y toma el otro transportador.



5. Para concluir, derrota al líder Rocket y el director verdadero de Silph Co. te dará la Master Ball, te recomendamos no usarla (recuerda el truco de multiplicar ítems).

¿Dónde consigo la habilidad de Surf y la de Strength?
Jaime Pastene R.

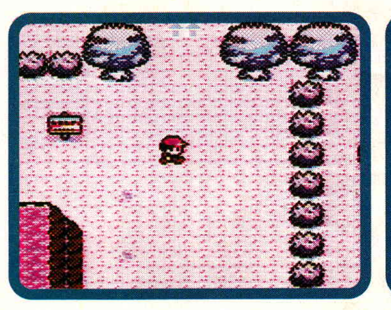


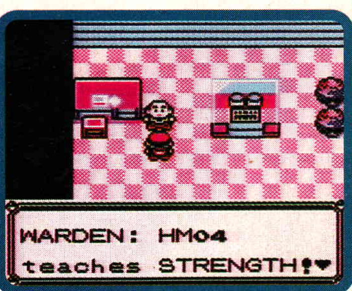




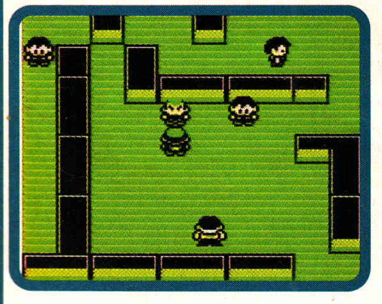
Estas dos habilidades las localizas dentro del Safari Zone, debes entrar allí (pagando tus $500) y debes encontrar la cabaña oculta para que obtengas la habilidad de Surf. Para llegar a la casa oculta, sólo debes seguir el camino. Se supone que al estar en el Safari Zone te cuentan el tiempo, pero en realidad lo que te cuentan es el número de pasos que das, así que muévete con decisión y sin desviarte.

Cerca de la casa oculta, están los dientes de oro del Jardinero que vive fuera del Safari Zone, ve con él y regrésale sus dientes para que te dé la HM04 que es Strength, con la cual puedes mover rocas.



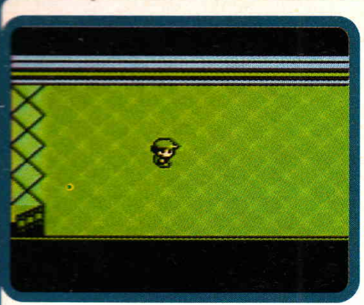


¿Dónde encuentro el Gym en el se ubica la Earth Badge?
Gerardo Rodelli Prado





Este Gym es el que nunca estaba abierto, en Viridian City ¿recuerdas? La cosa es que aquí el jefe es el mismísimo Giovanni, el jefe del Team Rocket, pero como estaba muy ocupado haciendo maldades, nunca se encontraba en su Gym, pero a la hora que tengas los 7 Badges y que has frustrado sus planes más de una vez, él regresará para tomar su lugar. Sólo debes dirigirte a Viridian City y enfrentarlo.



¿En dónde puedo encontrar Rare Candies?
Julio Ramón Valdés

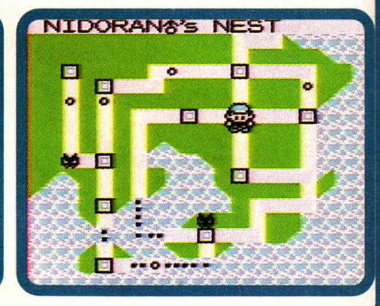
Esta pregunta es muy común, pero sólo te podemos decir que busques con el Itemfinder en todos lados y que es muy posible que encuentres dentro de los caminos subterráneos.

Ahora vamos a resolver estas dudas sobre la localización de ciertos Pokémon y otras preguntas variadas.

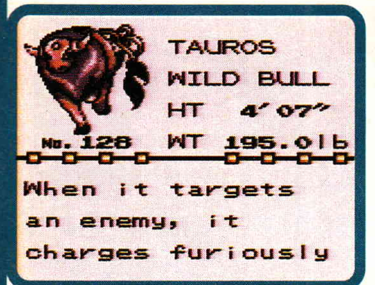
¿Me podrían decir dónde encuentro a Phamton y a Nidoran Macho?
Jonathan Verdugo Suarez

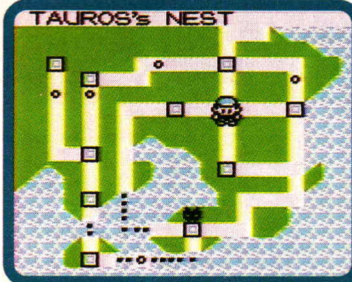
Suponemos que te refieres a los molestos fantasmas de Lavender Town, pues estos no pueden ser capturados por no poderse reconocer, debes tener el Silph Scope para que veas qué clase de Pokémon son y los puedas atrapar. A Nidoran Macho lo encuentras en las zonas que ves aquí en la foto, pero para que te ubiques mejor, aparece en el camino que lleva a Victory Road y en el Safari Zone.





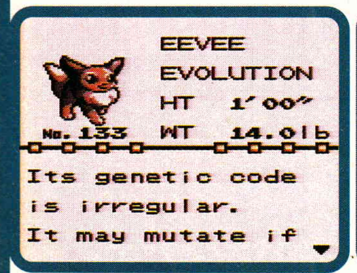
¿En dónde encuentro al Pokémon Tauros?
Pablo y Manuel Fisher

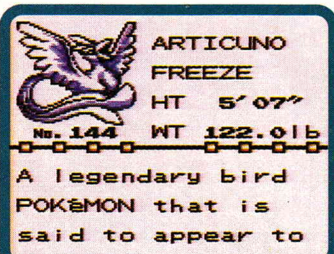




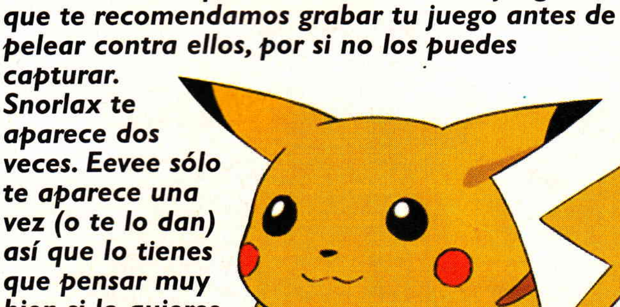
Unicamente en el Safari Zone, este Pokémon es el más escurridizo de todos, procuren lanzarle mucha carnada y si tienen suerte, lo podrán atrapar, si lo hacen, pueden hacer negocio con él, utilizando el truco que... bueno, ya lo saben. Si lo quieren agarrar ustedes mismos, les recordamos que hay Pokémon que son más fáciles de capturar en ciertas áreas, así que si ubican un lugar en el que alguna vez apareció él u otro Pokémon escurridizo, sigan buscando por ahí.

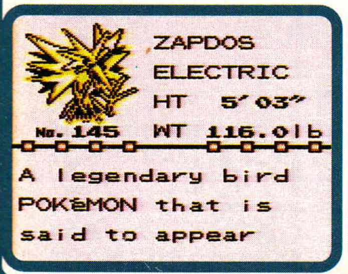
¿Cómo puedo obtener otro Eevee para hacer que evolcione en los otros Pokémon? ¿Cómo puedo enfrentarme de nuevo contra Articuno y Zapdos porque donde los encontré no vuelven a salir?
Ernesto Ortega Guzmán   Julio Cann





No puedes, Articuno, Moltres, Zapdos, Eevee y Mewtwo sólo aparecen una vez en el juego, así que te recomendamos grabar tu juego antes de pelear contra ellos, por si no los puedes capturar.
Snorlax te aparece dos veces. Eevee sólo te aparece una vez (o te lo dan) así que lo tienes que pensar muy bien si lo quieres evolucionar y a qué lo quieres evolucionar.











Pues al parecer, los chicos de Activision decidieron sacar una secuela de Vigilante 8, o si no ¿Por qué estamos hablando de un juego que se llama Vigilante 8: Second Offense? Aunque el primer juego nos pareció bastante bueno a la mitad del equipo de CN, a otros colaboradores no les gustó mucho que digamos y es por muchos factores como ciertas fallas en la "veracidad" de los elementos del juego, es decir, puedes pulverizar rápidamente un edificio con sólo balazos, pero para destruir a un automóvil enemigo, sin usar las armas especiales es cosa de media hora. Además de que si llevas el impulso necesario, puedes atravesar los muros sin necesidad de destruirlos (de hecho, ni los destruyes).











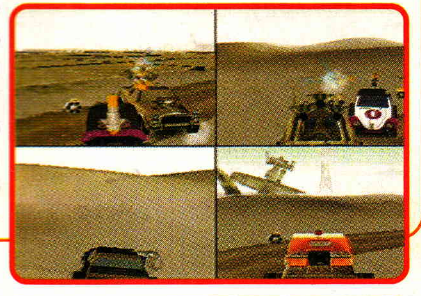






Pero bueno, esperamos que esta nueva versión tenga todos los elementos que hicieron bueno a Vigilante 8, pero que cuiden más los detalles. En esta nueva secuela, regresan los Coyotes para vengarse de la golpiza que los Vigilantes les acomodaron, obviamente los Vigilantes vuelven a la acción para detenerlos.

Este juego cuenta con nuevos personajes (que para variar no son muy carismáticos que digamos, bueno, en gustos se rompen géneros y... caras), tanto malos como buenos, otros que regresan, otros que salieron, en fin. Vigilante 8 Second Offense es una buena opción para aquellos que adoramos la violencia y las carreras, pero ahora podrán participar en el desastre hasta cuatro jugadores, para que los encuentros sean más espectaculares y cataclísmicos. Además, podrás elegir entre nuevos y mejorados vehículos y también habrá armas nuevas para terminar totalmente con tus adversarios.





Como siempre sucede en la mayoría de las secuelas, el aspecto gráfico es algo que debe ser mejorado sustancialmente. Si tú jugaste el primer "Vigilante" podrás darte cuenta mediante las fotos, que el juego presenta muchas mejoras en este aspecto y eso que aún se está trabajando en muchos de los niveles del juego. Por ejemplo, ahora los impactos que recibe tu coche son más detallados, los efectos de luz son más notables y los gráficos se ven todavía más definidos que en el primero si usas el Expansion Pak.





Vigilante 8 Second Offense todavía tiene que ser más detallado antes de salir, pero aún así parece un muy buen juego. Sólo deseamos que V8 sea de esos títulos en que la secuela supera a la primera versión.



previo

ANTZ

ESPECIAL INFOGRAMES

Desde que se anunció el formato del Game Boy Color, muchas compañías se han dedicado a convertir juegos o a regresar para explotar el gran potencial de este sistema. En el reporte del E3 del número anterior pudimos apreciarlo y en este ejemplar veremos una buena muestra de esto: A continuación tendremos algunos de los juegos que prepara Infogrames para lo que resta del 99. Todos son buenos títulos.

Compañía: INFOGRAMES

Compatible: GAME BOY COLOR

Clasificación: EVERYONE (E) CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado: INFOGRAMES

Memoria: 8 megabit

Categoría:

Fecha de Salida: Fín 1999

Ahora tenemos un juego bastante peculiar, basado en la cinta de nombre Antz. Este es un juego tipo aventuras donde controlas a una pequeña hormiga que... mejor lee lo siguiente.

Como recordarás, en la película sucede que una hormiga de nombre Z, nuestro héroe aquí y en el juego, se siente inconforme con su tedioso trabajo dentro de la colonia de hormigas, aunque todos sus congéneres le dicen que está bien lo que hacen, él no está satisfecho y cuando conoce a la princesa Bala, su vida cambia de manera radical. Ellos pasan mil y un aventuras viajando hasta que por cosa obvia, combate a sujetos malvados, escapa de muchos peligros comunes para un insecto y finalmente, demuestra que una hormiga puede marcar la diferencia y hacerse notar.





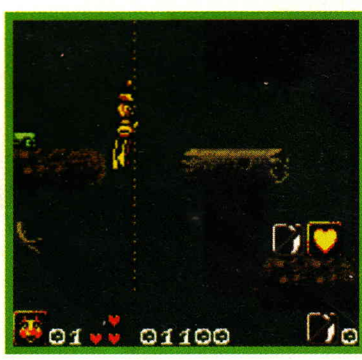


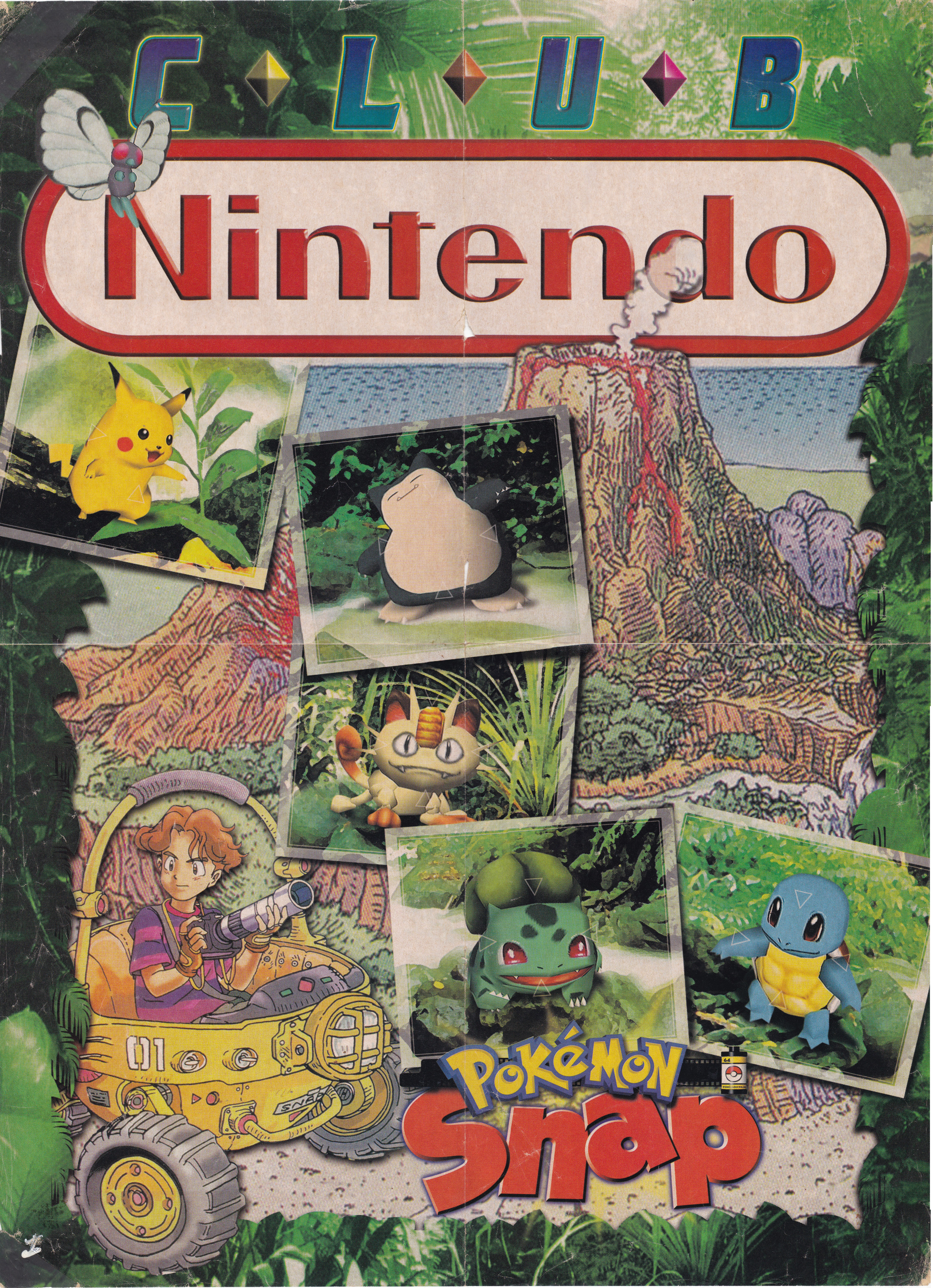
Después de esta pequeña sinopsis, te diremos que muchos factores que viste en la película, son tratados aquí con el enfoque de los videojuegos, debes escapar y evadir muchos peligros, combatir con muchos enemigos y tener más aventuras que en la cinta. Y lo peor es que aquí depende de tu habilidad si Z cumple su misión o si termina bajo el zapato de algún chico.

Dentro del juego, podrás adquirir distintos tipos de habilidades que te ayudarán a escapar o combatir a tus adversarios, los cuales te seguirán por tierra, charcos o aire con tal de eliminarte.



Además de estas cualidades, los ítems no podían faltar, pero en este pequeño mundo, debes ser más astuto y aprovechar todo tipo de elementos para seguir avanzando.



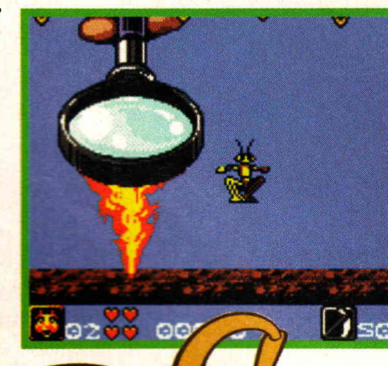


CLUB
Nintendo
Pokémon
Snap
01

Como en todo jardín, también encontrarás obstáculos muy conocidos, proporcionados por nosotros los humanos, ¡ojalá que tiraran la basura en su lugar para que Z no tuviera tantas dificultades!



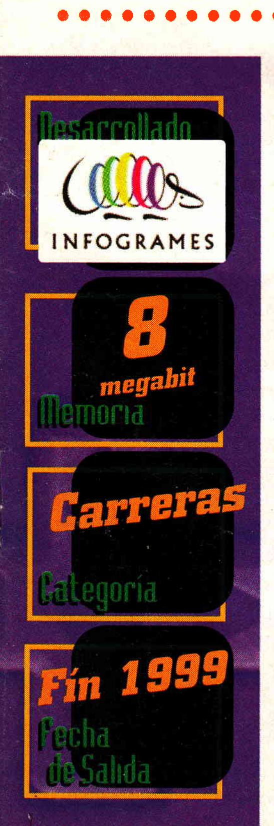
Como todo insecto, tus problemas empeoran cuando tienes que evitar los ataques contínuos de los muchachitos destructores, como por ejemplo, ten cuidado de no resultar rostizado por la gigantesca lupa de uno de ellos.



¡Ten cuidado con los pies que tratan de aplastarte! Estos elementos del juego se ven muy buenos por los colores del Game Boy Color, este es el tipo de juegos que si hubiera salido para el Game Boy Clásico, te hubiera hecho enojar bastante porque no verías nada y se confundirían los gráficos.



ANTZ es un juego muy gracioso, los niveles tienen cosas que te hacen reír y por eso pierdes la noción de que puedes ser eliminado. Pero dentro de lo que cabe, es un buen juego que recomendamos más que nada a los videojugadores poco experimentados o que apenas se estén iniciando en los videojuegos.





V-RALLY EDITION 99

Los chicos de Infogrames no se podían quedar atrás ante Konami Rally, ellos también están trabajando en un juego de carreras para el Game Boy Color, se trata de V-Rally. Como recordarás, este juego es un título de N64 que nos dejó muy buen sabor de boca y ahora lo podremos jugar en la versión portátil con todas las mejoras del Game Boy Color.

Pero mejor vamos a mostrar el por qué este juego es muy bueno; para empezar, cuentas con 20 pistas que están divididas en diez locaciones distintas, todas al rededor del mundo y en lugares en los que usualmente se llevan a cabo las carreras de Rally, sólo observa los países: Indonesia, Grecia, Corsica, Inglaterra, Suiza, Italia, Los Alpes, Nueva Zelanda, Argentina y un recorrido por un Safari en Africa.

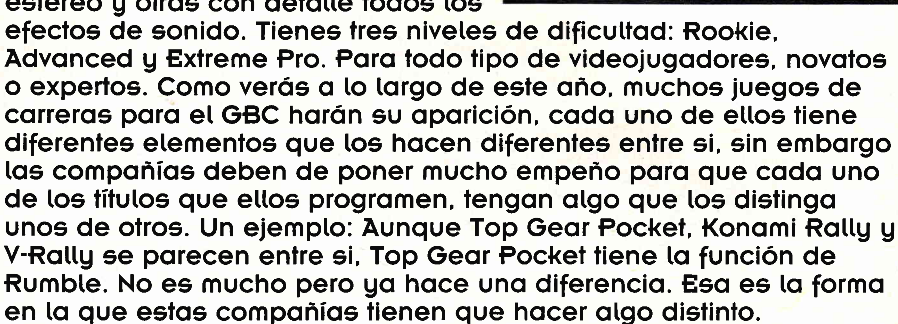








Además de un "felling" tipo arcadia. V-Rally para GBC tiene dos modos de juego principales: Los cuales están distribuidos en dos modos de juego: Arcade o Championship.
Este juego contiene mucha velocidad, curvas, rectas y mucha acción que podrás sentir dentro de uno de los cuatro vehículos oficiales de World-Rally Championship que son: Ford Escort V-Rally, Peugeot 306, Mitsubishi Lancer WRC y Subaru Impreza WRC. Cada uno tiene diferentes características que debes revisar con el fin de elegir el auto que mejor te acomode. La verdad se nos hacen pocos, pero el número de pistas lo compensan. Además ¿quién dice que no podremos ver más al completar algunos circuitos o algo por el estilo?



Como podrás imaginarte, la diversidad de lugares nos da una gran variedad de terrenos, puedes correr entre junglas, colinas, planicies, desiertos africanos y montañas cubiertas de nieve. Por lo que deberás cuidarte de todo y acostumbrarte al manejo del control para poder tener éxito en cada competencia, pues cada ambiente influye de forma definitiva en la cuestión del control del vehículo. Para que no te confundas, cuentas con transmisión automática, la precisión del control es muy buena, además que con los colores del Game Boy Color, los ambientes y lugares toman la mejor veracidad posible. La música y los efectos de sonido son excelentes, recuerda que si te pones audífonos escucharás las cosas en estéreo y oirás con detalle todos los efectos de sonido. Tienes tres niveles de dificultad: Rookie, Advanced y Extreme Pro. Para todo tipo de videojugadores, novatos o expertos. Como verás a lo largo de este año, muchos juegos de carreras para el GBC harán su aparición, cada uno de ellos tiene diferentes elementos que los hacen diferentes entre si, sin embargo las compañías deben de poner mucho empeño para que cada uno de los títulos que ellos programen, tengan algo que los distinga unos de otros. Un ejemplo: Aunque Top Gear Pocket, Konami Rally y V-Rally se parecen entre si, Top Gear Pocket tiene la función de Rumble. No es mucho pero ya hace una diferencia. Esa es la forma en la que estas compañías tienen que hacer algo distinto.









Esta sí que es una excelente noticia para los aficionados de los "Cartoons clásicos".
Los Looney Tunes han regresado al sistema portátil de Nintendo, con la diferencia de que ahora vienen con más color que nunca. Gracias al poder de procesamiento del CPU del Game Boy Color, los personajes y fondos que Infogrames ha realizado son realmente asombrosos,(parecen de la última generación de juegos que aparecieron para el viejo NES, siendo que estos son de los primeros juegos que se programan para el GBC).







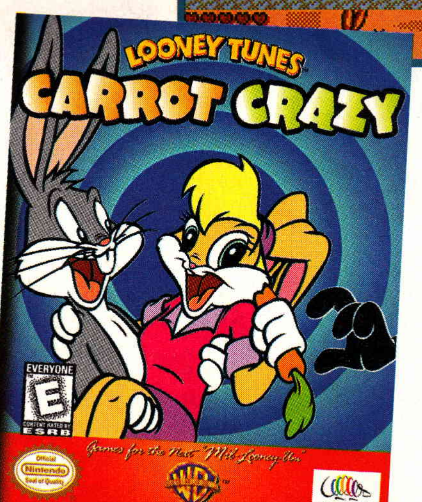
En este juego hay un sinfín de personajes de la Warner Bros, por lo que los fans estarán encantados con este juegazo y eso no es todo, ya que hasta los jugadores más pequeños podrán entender la historia, ya que el equipo de programadores le han puesto 6 diferentes idiomas en los que se encuentra el español.



Saltos, Golpes y otros movimientos

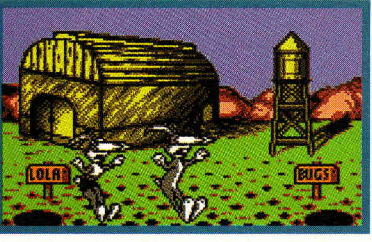


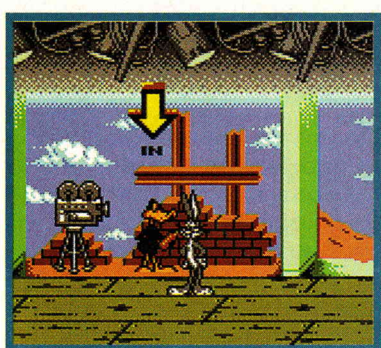
Bugs y Lola tienen un par de movimientos diferentes, por lo que deberás intercambiar las diferentes habilidades de esta pareja. La única diferencia palpable entre estos 2 personajes es que Bugs puede empujar cosas pesadas como cajas para apoyarse en ellas y así alcanzar objetos que están más arriba de lo normal, también puede cavar bajo la tierra para encontrar objetos encerrados. Lola saca su paraguas cuando la caída es demasiado grande, así cae con suavidad al piso y no se hace ningún daño. Así que debes poner mucha atención a los peligros que se te presentan para saber en qué momento debes usar a alguno de estos personajes. Recuaerda que para cambiarlo simplemente debes presionar el botón de Select.





Después de una gran cosecha de zanahorias, Bugs y Lola Bunny se disponían a disfrutar de un gran festín, pero la tragedia apenas comenzaba para la pareja de conejos, ya que absolutamente toda la cosecha había sido robada. Con gran decisión, los Bunny se dirigen a los estudios Warner para desenmascarar al ladrón y recuperar el fruto de su esfuerzo.



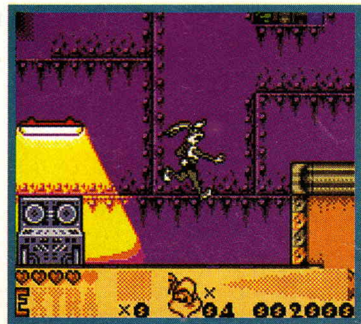


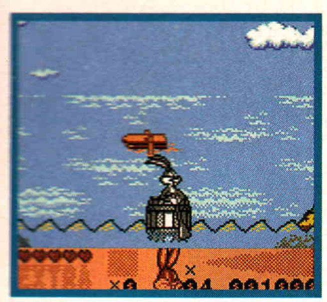
El resto de movimientos son muy generales:

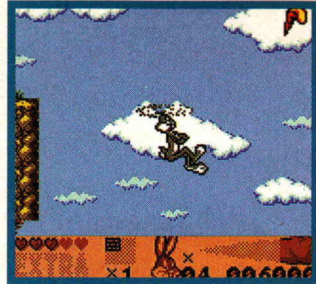
Salto: Este movimiento es muy común en los juegos de plataformas... (sin más comentarios)

Golpe: Claro que Bugs y Lola deben defenderse contra los malhechores que han robado sus zanahorias, por lo que traen consigo un gran martillo y un rodillo respectivamente para amansarlos.

Salto Extra: Entre más zanahorias obtengas, más tiempo podrás mantenerte en el aire. Esto también te sirve para dar saltos más altos y más largos.



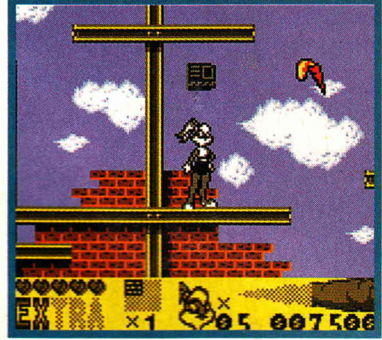




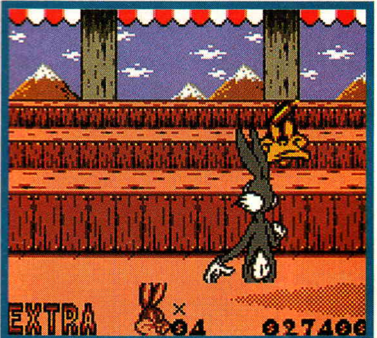


Aparte de todo, en cada nivel te encontrarás con diferentes objetos que te ayudarán a seguir adelante, por ejemplo: Cofres o Cajas, barriles, escaleras, tomas de agua, skateboards y demás. Otro punto importante son las poderosísimas zanahorias, ellas también te darán diferentes habilidades como para poder volar por un instante o algo de invencibilidad.

Buscando al ladrón:



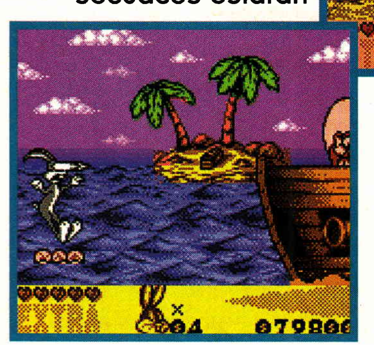
Dentro de los estudios Warner, deberás buscar en los diferentes sets al responsable del hurto de las zanahorias. Recolecta todas las zanahorias posibles ya que te serán de gran ayuda.



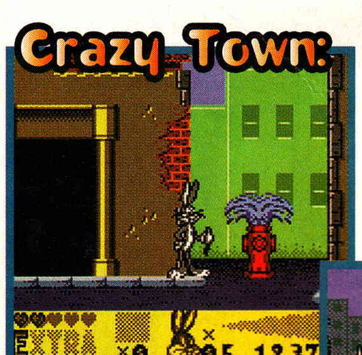
Para terminar alguna de las escenas, deberás juntar las 4 piezas de la pizarra así que abre bien los ojos. Algo muy importante es que también busques a Tweety ya que él te ayudará, recuperándote algo de energía o dándote letras para formar la palabra EXTRA y poder entrar a un nivel de Bonus en el que si logras acertar al lanzarle una bomba a todos los personajes que salgan en la escena, obtendrás una vida. Ahora sí, pasemos a los niveles.



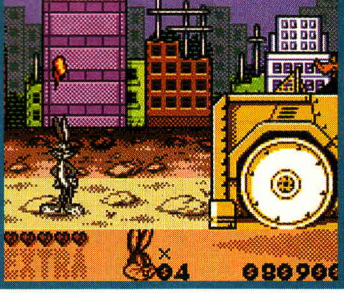
Esta película se desarrolla en una isla llena de peligros. Yosemite Sam junto con su horda de secuaces estarán dispuestos a todo para impedir que te lleves cualquier cosa de la isla, incluyendo tus zanahorias ya que te seguirá por mar hasta apresarte.



Crazy Town:



En la gran complejidad de este Set, Daffy y Silvester se encuentran a la mitad de una ciudad de locura. Deberás saltar edificios, pasar sobre asfalto caliente y quitarte la acrofobia para poder tomar todos las zanahorias de este nivel antes de que Lucas te aplaste con una aplanadora.





Taz's Zoo:

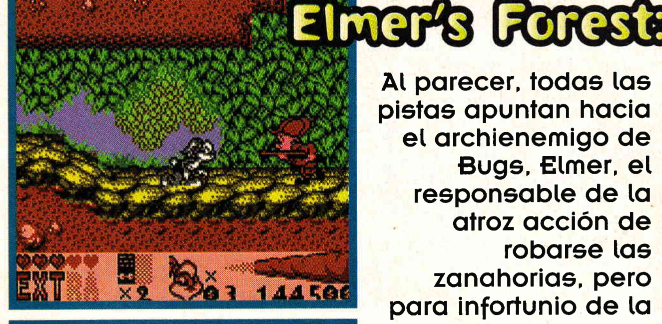
En uno de los zoológicos más grandes del mundo se han escapado las criaturas más temidas por todos los seres, el demonio de Tazmania, junto con su prometida. Salta y huye de las criaturas grandes y pequeñas para recuperar tu preciado tesoro, sin embargo no será fácil ya que al final deberás huir a toda prisa de una gran estampida.

Space Age:

Marvin se ha apoderado de varias de tus zanahorias, por lo que deberás transportarte a su base espacial en donde K9 las

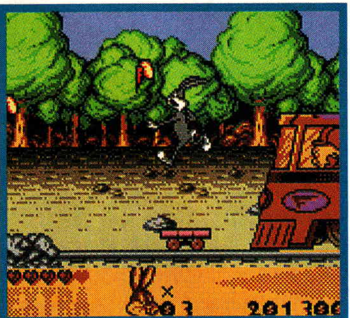


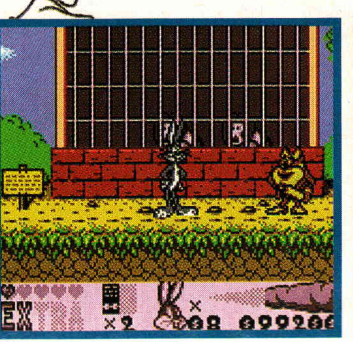
resguarda. Lo más dificil de todo será regresar a la tierra porque Marvin te seguirá hasta los confines del universo antes de dejarte probar una sola zanahoria.

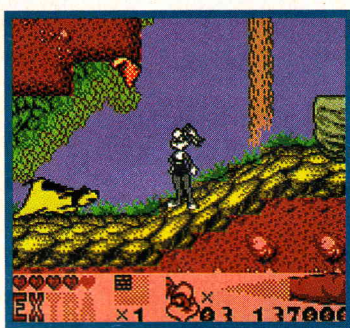


Elmer's Forest:

Al parecer, todas las pistas apuntan hacia el archienemigo de Bugs, Elmer, el responsable de la atroz acción de robarse las zanahorias, pero para infortunio de la pareja de conejos, el bosque en el que Elmer ha escondido las zanahorias esta infestado de cazadores, por lo que tendrán que ser muy precavidos para poder salir de esta sanos y salvos.







Por el título y el enfoque del juego, tú podrías llegar a pensar que este es un título para videojugadores jóvenes, sin embargo, déjanos decirte que tiene un reto bastante bueno ya que interactúas bastante con los diferentes escenarios, además de que no es nada fácil el hecho de evadir todos los obstáculos. Y eso no es todo, ya que cuando acabas el juego, tendrás la opción de jugarlo en DIFICIL... así es, los programadores todavía se dieron el lujo de hacerte las cosas más complicadas... lo bueno es que el juego tiene la opción de password para que no se te complique tanto la existencia. En definitiva, es un título que todo fan de los Looney Tunes debe de tener en su Game Boy Color.

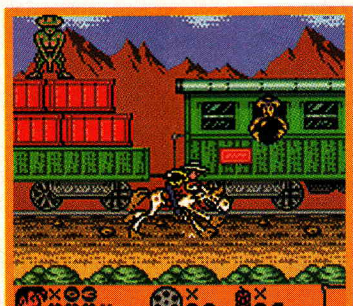


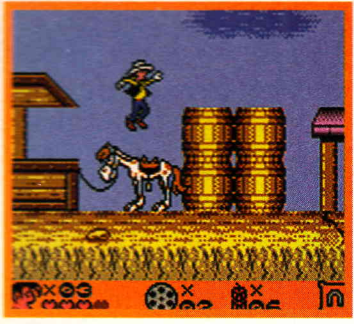


LUCKY LUKE

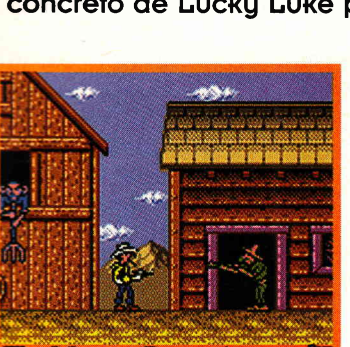
Lucky Luke es un personaje de dibujos animados bastante popular (y viejo). Las aventuras de este personaje se desarrollan en el viejo oeste norteamericano y se ha considerado quizá como el mejor cómic de ese género... lo más raro es que este cómic es europeo... bueno, así son las cosas de la vida.

La cuestión en este caso, es que Infogrames se encuentra a punto de lanzar el juego de las aventuras de este personaje para el GBC. Para Infogrames no es novedad hacer algún juego de un personaje de cómic y menos europeo, pues ya ha realizado juegos de Asterix y Obelix y los Pitufos para el GB. De hecho, Infogrames realizó hace tiempo un juego de las aventuras de Lucky Luke para el SNES, pero al parecer no muchos se interesaron en comercializarlo en nuestro continente.



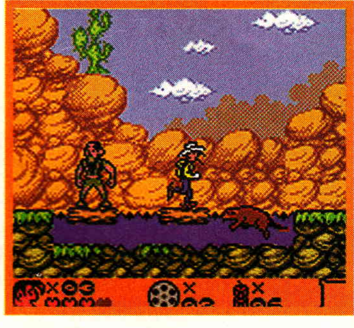


Afortunadamente muchas cosas han pasado: Ahora Infogrames tiene una presencia importante en América, tanto así que ahora ellos pueden distribuir sus juegos sin necesidad de que alguien más lo tenga que hacer. Esto es una buena noticia, pues ahora podremos disfrutar de juegos muy interesantes, como los que hemos visto en esta serie de análisis y más en concreto de Lucky Luke para el GBC.

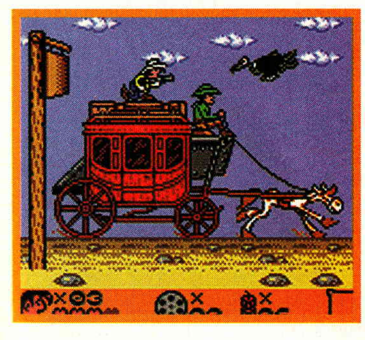


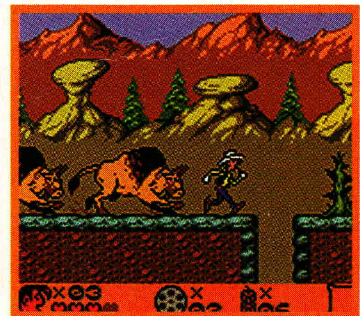
En este juego, el personaje principal (Luke) debe encargarse de regresar a una serie de bandidos que se han escapado de la cárcel; entre estos bandidos hay algunos muy famosos como Billy the Kid, Jesse James y los hermanos Dalton. Además de estos personajes, también aparecerán algunos muy populares y exclusivos de la serie. Lucky Luke es un juego bastante largo, pues se desarrolla a lo largo de 12 escenas y cada una de estas escenas tiene varios sub-niveles. Precisamente por lo mismo, al final de cada nivel podrás obtener un password para no tener que comenzar desde el principio. Todas estas escenas tienen una gran variedad en lo que al juego se refiere. Aunque el juego se desarrolla prácticamente en su totalidad en una vista 2D, siempre habrá algo nuevo en cada nivel, pues algunas veces irás caminando a lo largo de una calle llena de enemigos, otras irás sobre una carreta y hasta te las tendrás que ver contra estampidas de búfalos o tornados. Si tu desempeño fue el correcto, tendrás la oportunidad de entrar a un nivel de Bonus para hacer más puntos y obtener diversos premios. Además de lo que mencionamos anteriormente, también tienes la posibilidad de interactuar con algunos personajes secundarios, para ayudarles a recolectar algunos ítems.





Este juego tiene tres distintos niveles de dificultad para cualquier tipo de videojugador. Además de eso, podrás elegir de entre 4 distintos idiomas entre los que están el inglés, alemán, francés y español. Afortunadamente, Infogrames siempre se preocupa porque sus juegos tengan varios idiomas, y así los videojugadores de todo el mundo puedan disfrutar de sus juegos, lo cual nos beneficia bastante.





Muchos videojugadores se habían quejado porque muchas licencias habían dejado de producir juegos divertidos en 2D.
Sin embargo una buena noticia es que gracias al poder del GBC muchas compañías han retomado este tipo de juego e Infogrames es el perfecto ejemplo.
De Lucky Luke podemos decir muchas cosas buenas: Los gráficos son muy buenos y es de lo mejor que se ha visto por el momento para el GBC (y eso que apenas es la primera generación de juegos para este formato), la movilidad es excelente y el reto es muy bueno. A decir verdad nosotros ya teníamos muchas ganas de jugar un buen título de 2D y esta es una buena alternativa. No dejes de revisar este juego, pues a nosotros nos parece muy entretenido.



THE KING OF FIGHTERS '99

Pues ya está pasando un año más y francamente creíamos que ya no íbamos a hablar de otro título de The King of Fighters en este '99... pero no fue así. Seguramente en estos momentos ya estás difrutando en algún centro de juegos esta nueva versión del título de peleas más popular y esperado cada año en en todo el mundo por muchos fanáticos de esta saga de reñidos combates en equipos; pero si no has visto el juego, aquí te damos toda la información que quieres saber acerca de The King of Fighters '99.

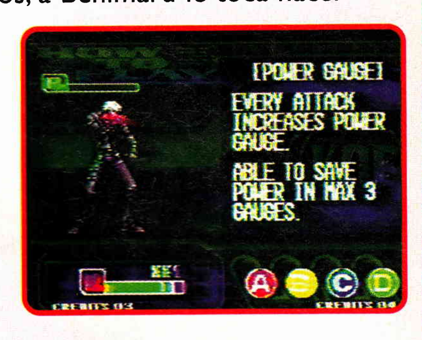
Lo primero que podemos destacar es que, a diferencia de KOF '98, KOF '99 sí tiene un "storyline", o sea historia, lo cual es seguro que pondrá muy contentos a muchos fans.

La historia es esta: Se supone que, como todos los años, el torneo de The King of Fighters se abre nuevamente en su edición '99 y los



mejores peleadores del mundo son los invitados (los mismos de siempre).

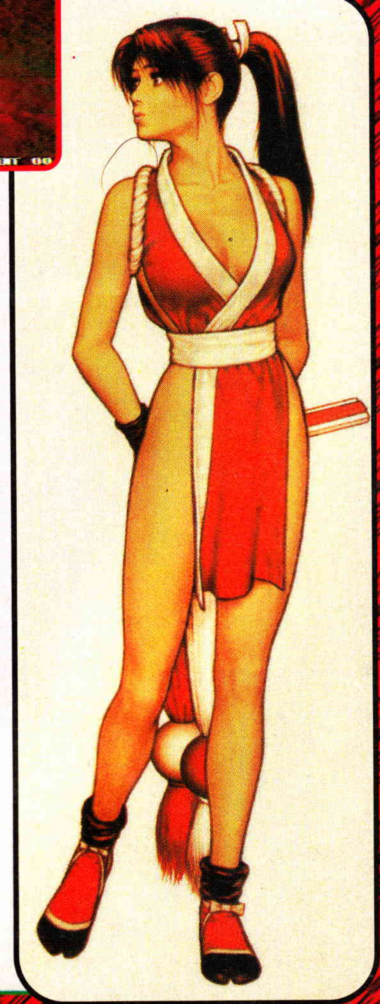
Sin embargo, algo raro gira al rededor de todo esto, pues en la invitación no está indicado el nombre del organizador del torneo, además se especifica una nueva regla de éste: que todos los equipos podrán incluir un cuarto peleador en su equipo para que haga la función de "Striker". Esto despierta las sospechas de Heidern y decide enviar a Ralf y a los demás al torneo a investigar (a ellos nunca los invitan, siempre se cuelan). Por otra parte, Benimaru recibe también un sobre, en donde dice que él es el invitado especial del torneo de este año, pero por extraños motivos, a Benimaru le toca hacer equipo con Shingo Yabuki y con dos peleadores de los que nunca se había escuchado hablar: Maxima y un tal K' (Key Dash). Así todos los equipos van al torneo... lo que no saben es que es una trampa.



¿Qué hay de nuevo en The King of Fighters '99?

La respuesta es "casi todo". El "recorte de personal" de este año estuvo más severo que el año pasado, pero aún así se siguen viendo muchas caras nuevas. El cambio más importante es la incursión de un cuarto miembro a los equipos de tres. En total son siete equipos (muchos menos que en KOF '98) y quedaron así:

Japan Team: Benimaru Nikaido, Shingo Yabuki, Maxima y K' (Key Dash).
Fatal Fury Team: Terry Bogard, Andy Bogard, Joe Higashi y Mai Shiranui.
Art of Fighting Team: Ryo Sakasaki, Robert García, Yuri Sakasaki y Takuma



Sakasaki.
Psycho Soldiers Team: Athena Asamiya, Sie Kensou, Chin Gentsai y Bao.
Ikari Warriors Team: Leona, Ralf Jones, Clark Steel y Whip.
Kim Team: Kim Kaphwan, Chang Koehan, Choi Bounge y Jhun Foon.
Female Team: King, Blue Mary, Kasumi Todoh y Li Xianfei.

Además de estos personajes, puedes escoger a Kyo Kusanagi versión '94 y '97... pero, ¿Qué pasó con Kyo y con Iori? Pues aparentemente sí están incluidos en el juego, inclusive Iori aparece en la presentación, pero hasta hoy no los pudimos ver en acción (seguramente ahora tú sabes qué onda con ellos). También una buena noticia es que hay un nuevo jefe final. Su nombre es Kryzalid y al parecer captura a Kyo después de KOF '97 y lo clona (es por eso que puedes elegir a dos Kyos diferentes... pero iguales...). No sabemos bien qué misterio gira al rededor de este nuevo jefe final, ni tampoco de los nuevos peleadores Maxima y K', lo único que sabemos es que éste último es el nuevo personaje principal y que pelea más o menos como Kyo, utilizando una técnica de fuego y usando un guante rojo. Como ves, muchos personajes quedaron fuera, como el Band Team, el Sport Team, Billy Kane, Ryuji Yamazaki, Mature y Vice. Los básicos siguen, como Terry, Ryo, Benimaru, Athena y desde luego, la estrella de todos los King of Fighters: Chang Koehan (junto con Kim y Choi). Lo mejor es que hay nuevos personajes originales, como Bao, un nuevo Psycho Soldier de doce años, Whip, una chica que está en las tropas especiales de Heidern y que pelea con un látigo y Jhun Foon, quien fue compañero de clase de Kim Kaphwan cuando aprendía Tae Kwan Do y después se reencontró con él y está dispuesto a demostrarle que su método para regenerar maleantes está mal y que el suyo es mejor. También regresó Kasumi Todoh (personaje de Art of Fighting 3 y que previamente apareció en KOF '96) y entró Li Xiangfei, quién hizo su primera aparición en Fatal Fury Real Bout Special 2 y en Fatal Fury Wild Ambition.





Como ves, lo más innovador es el cuarto miembro en el equipo, al cual se le denominó "Striker". Esto tiene una función un poco rara; en la parte inferior de la pantalla hay unas "S" las cuales vas llenando. Si tienes, podrás llamar al Striker con los botones B y C y éste sale para ayudarte (muy al estilo de Marvel Vs Capcom), ya sea ejecutando un movimento especial, deteniendo al enemigo para que lo golpees o inclusive ejecutando un Super; lo mejor de esto es que puedes ejecutar combos super espectaculares con la ayuda del Striker (o si no, imagínate que estás haciéndole un combo a un enemigo y de repente sale Ralf de Striker rematándolo con un Galactica Phantom).

Otro cambio es que los peleadores ya no giran con A y B, aunque siguen esquivando. Ahora todos como que se deslizan, muy parecido a lo que hace Leona (si recuerdas,



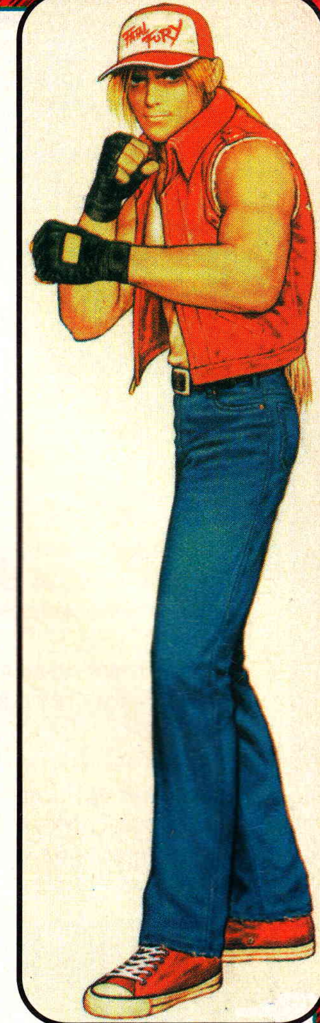




Leona no giraba); es sólo un cambio estético, pero tiene algunas variantes interesantes, por ejemplo, intenta esquivar haciendo la palanca para atrás y verás qué pasa.



La barra de poder también cambió; ahora la sigues llenando al golpear o siendo golpeado, con la diferencia de que ahora se llena muy rápido, incluso de un sólo combo la puedes completar, sin embargo, ya no es acumulable con el peleador siguiente y éste comenzará con la barra de poder vacía. Otra diferencia importante es que ya sólo hay un modo de juego, contra los dos que existieron en KOF '97 y '98 (Advanced y Extra); pese a que sólo hay uno, durante la pelea tienes dos; como era costumbre, al llenar la barra de poder en el modo Advanced, tenías un pequeño cristal y si presionabas los botones A, B y C, tenías más poder; pues bien, aquí pasa algo similar, pero más interesante; si al llenar la barra presionas A, B y C, estarás peleando en Counter Mode; en este modo tienes especiales ilimitados y podrás hacer Counters como en KOF '95; pero si al llenar la barra presionas los botones B, C y D, estarás en Armor Mode, donde podrás tener una super fuerza, aunque no podrás hacer especiales. Si te das cuenta, un modo es para pelear más agresivo y otro es para defenderte más. Una vez activados cualquiera de estos modos, el personaje brillará de un color específico (amarillo en Armor Mode y rojo en Counter Mode) y cuando dejen de hacerlo, se terminará tu poder y volverás a la normalidad. Gráficamente cambió para mejorar y la música también se escucha un poco más movida, pero se sale de los estándares de lo que se ha escuchado en la serie KOF, aún no sabemos si para bien o para mal. Muchos peleadores tienen cambios estéticos (como la nueva ropa de Robert y Chin, el cabello corto de Athena y el peinado de Kasumi), pero también cambios en su forma de pelear, como el hecho de que Kensou ya no tiene proyectiles psíquicos. Todos tienen por lo menos un movimiento nuevo. Este KOF se ve muy entretenido, por la gran cantidad de cambios que le hicieron y muy pronto lo volveremos a revisar.







Pokémon

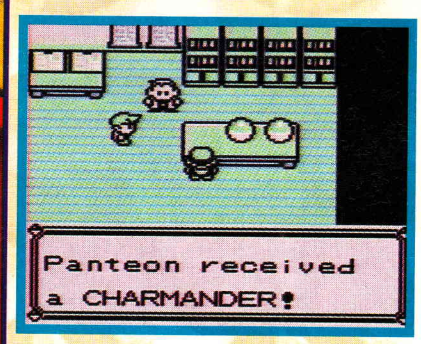
Colaboración Especial: Ice

¿Recuerdas el truco que publicamos para sacarle provecho a Missingo? Esperamos que te haya servido y que no te hayas gastado todos tus ítems, pues los vas a necesitar con este truco que te vamos a dar.



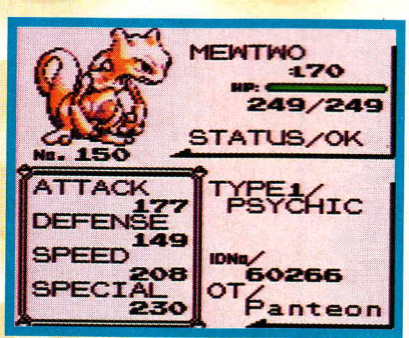
Por ahí andan corriendo rumores sobre si sale Yoshi, que si se puede esto, que si se puede lo otro... en fin, este tipo de rumores son muy molestos (recuerda qué le pasó al pobre de Spot con la trifuerza), la mayoría de estos chismes callejeros, como ya lo explicamos anteriormente, salen de internet, por lo que no debes creer lo que veas ahí o en otras revistas, ni les creas a tus amigos por más que te lo juren, hasta que no lo hayas visto y sepas cómo se hace.

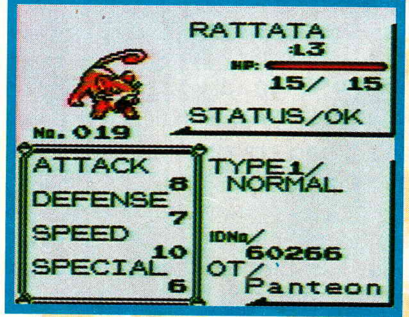
Nosotros no publicamos nada que no hayamos comprobado varias veces y que sea de una fuente oficial y confiable, así que puedes estar seguro de lo que nosotros te informamos. Nos vamos a poner a investigar qué sucede con Mew, si habrá alguna forma de conseguirlo para nuestro país y ya sólo después de agotar recursos te diremos que pasa con eso.



Bueno, resulta que nuestro amigo Ice (colaborador anónimo. Bueno ahora no tanto), escuchó que había una manera de duplicar pokémons de manera física. Para que no haya dudas, se le llama tener un pokémon "registrado" cuando lo tienes en tu pokédex y te lo cuentan como que ya lo tienes (visto y capturado o intercambiado). Y físico es el que tienes y puedes utilizarlo para pelear, surfear, volar, aplicarle ítems, etc. Un ejemplo sencillo es el primer pokémon que usas, el que te regala el Prof. Oak.
Este pokémon al evolucionar, te lo cuentan en tu pokédex como tres diferentes pokémons, pero en realidad, físicamente tienes uno solo.

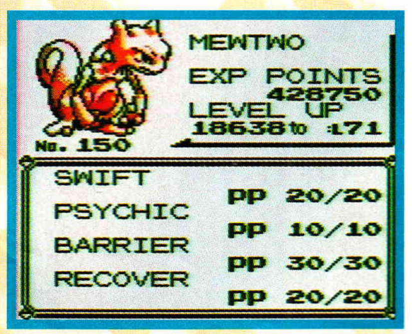
Ya estando de acuerdo, vayamos al grano. Ice nos comentó la teoría que había escuchado, pero no era segura ni siquiera la forma de hacerlo. Como nos gusta investigarlo todo, nos pusimos a revisar este supuesto truco. Después de un par teorías y suposiciones, tratar e intentar todo tipo de locuras, llegamos a la conclusión de que sí es posible pero sacrificando un pokémon.





Con la técnica perfeccionada, puedes conseguir los 150 pokémons físicos de manera un poco tediosa, pero segura. El chiste de esto es que debes decidir qué pokémon quieres duplicar (vamos a decir que Mewto) obviamente del jugador que lo tenga. Entonces el otro jugador debe seleccionar a un pokémon que no desee, por ejemplo: Rattata, que es muy abundante y no da problemas.

Ahora deben ir a un Pokécenter y entrar a Trade Center como normalmente lo harían para intercambiar pokémons. Sigan todos los pasos normalmente hasta que ambos pokémons lleguen con su nuevo dueño, pero justo en el momento en el que desaparezca el letrero que dice: "Waiting!" y antes de que aparezca el de: "Trade" Completed! el jugador que esté pasando el pokémon a duplicar (Mewto), deberá apagar el Game Boy de inmediato para que Rattata no alcance a llegar al otro Game Boy y en el Game Boy de donde viene Mewto no registre que salió de ahí, pero el Game Boy que permaneció encendido sí lo recibirá y dirá "Trade Completed!"



Lo gracioso del asunto es que el juego se trabará y sólo lo podrás sacar de allí apagando el Game Boy, pero paradójicamente, al apagarlo es cuando registra al pokémon duplicado. Y lo puedes revisar al encender tu Game Boy nuevamente. ¿Extraño no?





Pues esperamos que haya quedado claro, pues lógicamente no se pueden tomar fotos de una conexión entre Game Boys. Pero cualquier duda que tengas escríbenos y te ayudaremos. Para que veas (parcialmente) que sí sale, ambos jugadores tenemos nuestro diploma, pero lamentablemente no podemos demostrar, por razones obvias, que tenemos los pokémons físicos. Ahora puedes multiplicar con el truco de Missingo muchos Rare Candy, Carbos, Calcium, Iron, Protein, HP UP y PP UP para que pongas a tus pokémons hasta el tope de sus habilidades. Pero ten cuidado con los pokémons de evolución normal, pues puedes perder al físico, graba tu juego cada veinte niveles por si tienes que resetearlo. Esto demuestra que el trabajo en equipo una vez más rinde frutos.

STAR WARS ROGUE SQUADRON

A continuación tenemos 3 claves que nos faltó incluir con los otros códigos que dimos de este juego. 2 de estas claves son muy graciosas y la otra sirve para arruinar toda la diversión del juego. recuerda que las palabras que indicamos se deben introducir en "Passcodes" en la pantalla de opciones.



BLAMEUS

Con esta clave podrás ver 2 cosas: 1) A los programadores del juego en una fotomural. 2) Que alguien de Factor 5 no sabe usar bien las herramientas de diseño gráfico o no sabe que debe haber proporción entre el volumen de los cuerpos humanos.





Al poner este código, espera a que aparezca por segunda vez la pantalla con el título del juego y verás la nueva cara de Luke.

DEADDACK

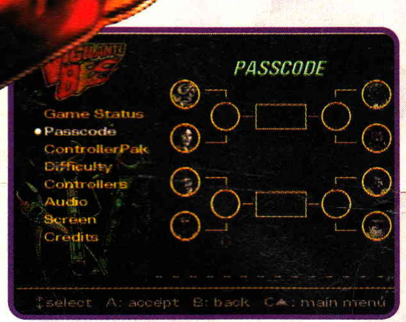


Cuando pongas esta palabra en la pantalla de Passcodes, abrirás todas las misiones del juego. De hecho, hasta las 3 misiones de "Bonus" las activas.





Vigilante 8



Si te pareció un poco fastidioso este juego o simplemente quieres que las competencias sean más violentas, revisa los cheats que tiene Vigilante 8. Para accionarlos, entra en la pantalla de options y elige Passcode, ahora introduce el que quieras, puedes combinarlos. Pero trata de no abusar de estos passcodes porque le quitan el poco chiste que tiene el juego.

Introduce:

A_MOON_GETAWAY



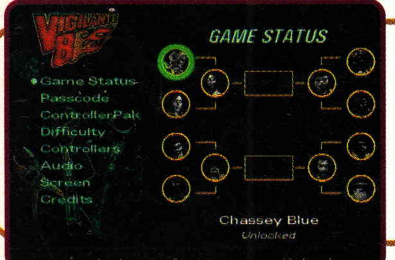
Con este passcode, la gravedad disminuirá considerablemente en cualquier modo del juego.

FIRE_NO_LIMITS



Con este otro, todas las armas (menos la ametralladora) dispararán tan rápido como dejes presionado el botón.

GANGS_UNLOCKED



Con éste obtienes a todos los vehículos ocultos, menos al alienígena.

GIMME_DA_ALIEN



Pero si quieres jugar con el vehículo Alien, introduce este passcode.

GO_REALLY_SLOW



¡Claro que puede ser más aburrido este juego! Introduce este passcode y el juego estará en cámara lenta.

I_AM_TOUGH_GUY



Tu vehículo se mueve a una velocidad desesperadamente lenta, pero todo lo demás sigue normal.

LEVEL_SHORTCUT



Con este abres dos niveles ocultos, pero no tienes acceso a Super Dreamland 64.

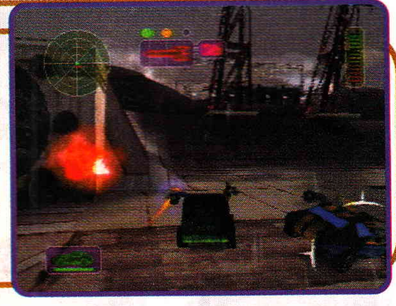
LONG_SLIDESHOW

Normalmente al acabar con un personaje el juego, puedes ver su final en Game Status cuando quieras. Pero con este passcode, puedes ver los de todos en secuencia, aunque no lo hayas terminado con ninguno.

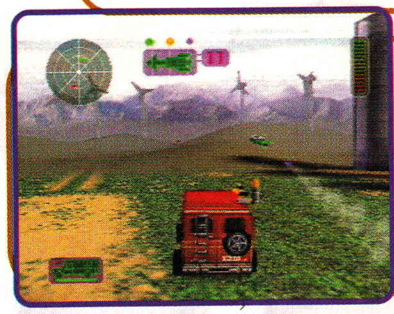


LIVING_FOREVER

Con este passcode, todos los vehículos controlados por jugadores serán invencibles.



MAX_RESOLUTION



Si te parece poca la resolución de este juego, puedes seleccionar la resolución máxima.

MISSILE_ATTACK



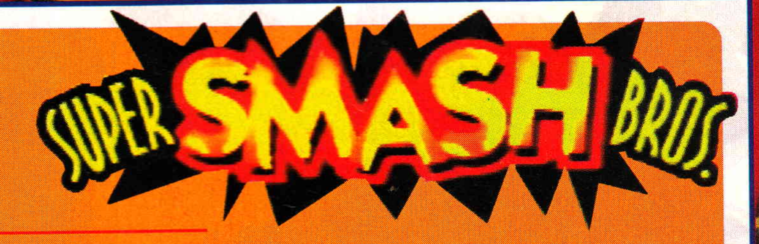
Si de por sí los misiles interceptores son peligrosos, ¡con este passcode los haces más destructivos que nunca!

MIX_MATCH_CARS

Con este passcode pueden elegir el mismo coche en multiplayer.

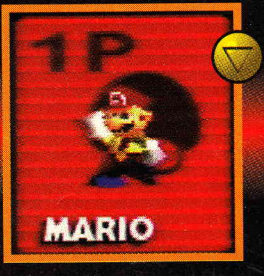


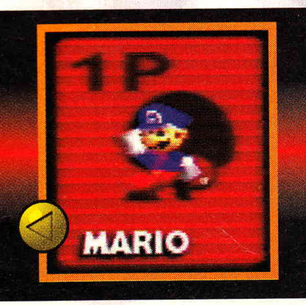
Este gran juego tiene bastantes cosas ocultas y uno que otro personaje secreto; para que no te tortures más y puedas disfrutar de este estupendo título, revisa estos S.O.S.'s que te mostramos.



Si quieres que tu personaje cambie de color su indumentaria, presiona cualquiera de los botones C en la pantalla de selección de peleador para lograrlo. Nota: El C-Arriba regresa a su color original al personaje. Observa este ejemplo con Mario

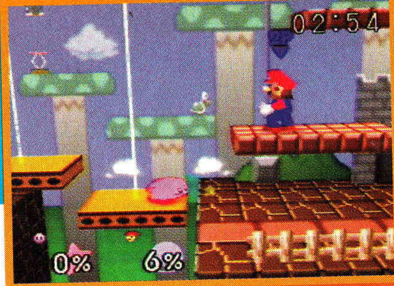








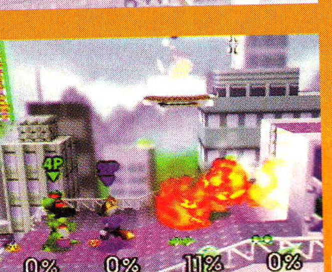




Para acceder a la escena de Mushroom Kingdom, acaba el juego con los ocho personajes iniciales y ahora juega en los ocho stages normales y podrás pelear en ella en el modo de Vs.

Para librarte de algún poder que Kirby haya adquirido al tragarse a un enemigo, simplemente presiona el botón L para que Kirby haga el movimiento de "Taunt" y se libre del poder que tenga.



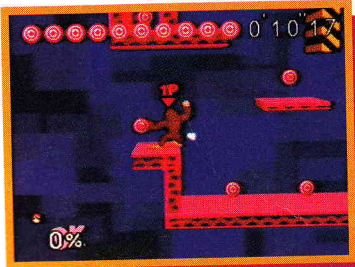


Si estás jugando en modo de Team y pierdes todas tus vidas, puedes robarle una a tu compañero si presionas Start. ¡Pero traten de comunicarse para que no se desconcentren y mucho menos se enojen!

Fox, no te enojes, pero Pikachu necesitaba una más para volver a la acción.

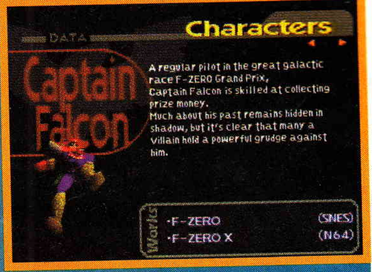








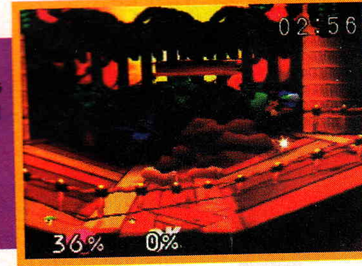
Si completas los Bonus 1 y 2 con todos los personajes del juego (incluyendo a los escondidos), podrás acceder a un "Music Test" en la pantalla de datos.



Aunque este no es muy espectacular, es un detalle que debemos mencionar. En la pantalla de Data de cada personaje, deja presionado Z y podrás rotar a los personajes con el Stick.

Personajes Secretos: Para acceder a los personajes ocultos, debes seguir una serie de procedimientos para cada uno, a continuación te enlistamos a los cuatro personajes y la manera de sacarlos. Después de vencer a Master Hand, saldrá el personaje del que seguiste los pasos y lo tienes que derrotar para usarlo posteriormente.

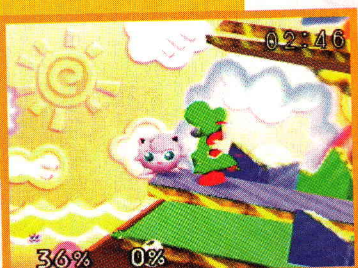
Para jugar con el hermano de Mario, debes pasar el Bonus Practice 1 con los 8 personajes iniciales, después de eso, Luigi te retará, véncelo para poseerlo.



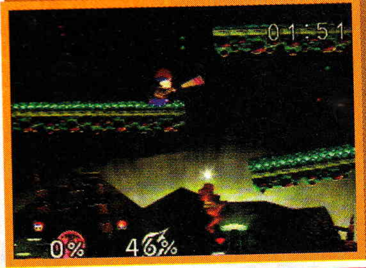
Para que puedas manejar a Captain Falcon, necesitas acabar el juego en menos de veinte minutos, al final saldrá este peculiar personaje del juego F-Zero y deberás derrotarlo para poder jugar con él.



Si quieres usar al Pokémon Jigglypuff sólo termina el juego con cualquier personaje y podrás elegirlo.



Por último, para jugar con Ness, juega en modo de un solo jugador en dificultad Normal o Hard con cualquier personaje, pero con tres vidas y sin continuar el juego.



previo

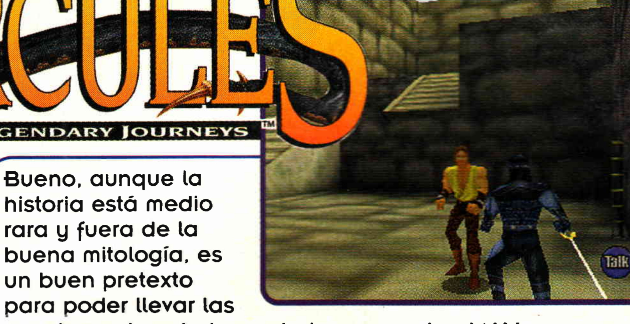
Hercules

The Legendary Journeys

Basado en el popular programa de televisión, Titus ha decidido lanzar el juego Hercules: The Legendary Journeys para el N64. Como podrás imaginarte, aquí tomas el papel de Hércules quien debe enfrentar a numerosos enemigos mitológicos y demostrar que es el más valiente, fuerte y que no le importa cortarse el cabello.



Según la historia del juego, Ares, dios de la guerra, ha hecho prisionero a Zeus y liberó a dos de los Titanes (¿Quién escribe estas historias?). Por lo que Hércules y sus aliados deben deterner a Ares antes de que se apodre de todo el reino de los dioses y como si no fuera suficiente, deben derrotar a los Titanes para que vuelvan a caer en su eterno sueño (Lo dicho: ¿A quién se le ocurren tales disparates?).



Bueno, aunque la historia está medio rara y fuera de la buena mitología, es un buen pretexto para poder llevar las aventuras de este legendario personaje al N64 y crear un mundo lleno de peligros y enemigos que ya habremos visto en televisión en su programa, pero de cualquier manera, promete ser un buen juego. Este título entra dentro del género de "acción / aventura" pues hay muchas cosas que puedes hacer: Hablar con la gente para obtener pistas, pelear contra los enemigos, usar ítems, Investigar en lugares... un concepto muy parecido al de Zelda 64, pero obviamente la gente de Titus planea hacerlo con otro "feeling".



Para empezar, controlas no sólo a Hércules, sino que a tres de sus amigos, cada uno con diferentes habilidades y destrezas singulares y ellos cuentan con muchas armas y diversos ataques. Además de que conocerás muchos personajes por tu recorrido y eso si, muchos enemigos dispuestos a patearte tu semi-divino ¿_____?



Dentro de este juego de aventuras, encontrarás muchas escenas y misiones, bien ambientadas con toques mitológicos y enemigos de gran tamaño, los cuales no se darán a conocer por su hermosura, pero sí por sus destructivos poderes. Basta con ver a este cíclope que planea detener a Hércules con su pequeño garrote.

Hercules The Legendary Journeys es un juego que nos parece muy interesante, pero que la verdad, los que sabemos un poco de mitología encontramos aceptable la historia y el juego. Este es uno en una serie de títulos basados en las series de televisión: Hércules, Xena, etc. pero esperamos que los juegos no tengan las bromas y las personalidades de los actores. Por lo demás, es un buen título y esperamos que le den un retoque a los gráficos, pues se ven un poco forzados (observa la postura de Hércules).



También tendrás que resolver laberintos, trampas y demás calamidades antes de cantar victoria en los muy bien detallados mundos de este juego, lo malo (para Hércules) es que también habrán soldados de los clásicos reyes malvados que siempre lo están buscando por forajido, justiciero, bonachón y feo (sin mencionar que también es buscado por vestir con un pantalón algo ceñido).



a fondo

SHADOWGATE 64 TRIALS OF THE FOUR TOWERS

Shadowgate... este nombre antes infundía terror a los hombres con su sola mención. Después de que Lord Jair derrotó al malvado Warlock, este sitio fue convertido en un lugar de enseñanza en el que todo aquel que quisiera aprender las nobles artes era bien recibido. Sin embargo, el tiempo pasa y no perdona. Lord Jair ha muerto al igual Lakmir, el poderoso mago y consejero del héroe legendario. Shadowgate se convirtió, nuevamente, en un lugar que aterraba a la gente, pues poco a poco los ladrones y asesinos lo convirtieron en su guarida.

Sin embargo, un peligro todavía mayor que los ladrones azota a Shadowgate. Un mago de nombre Belzar planea resucitar al Warlock y volver al tiempo del caos sobre el país de Kal Torlin. Desafortunadamente no parece haber nada, ni nadie que le haga frente. Ni siquiera el poderoso Bastón de los tiempos que detuvo en el pasado al Warlock... su paradero es ahora desconocido.





Un buen día, una caravana comercial de Halflings fue atacada por ladrones que habitan en Shadowgate. Todos fueron eliminados, menos un Halfling de nombre Del Cottonwood. El fue capturado junto con todas las posesiones y fue llevado al calabozo de Shadowgate. Aunque lo que pasó, parece una desgracia para Del, él y sobre todo para sus amigos, una fuerza mayor fue la que ocasionó que Del se encontrara ahora encerrado en Shadowgate... pues él es la única esperanza para toda la gente.

Shadowgate... Este nombre nos remonta diez años atrás, en Diciembre de 1989, fecha en la que apareció el primer Shadowgate para NES. En este juego, controlabas a Lord Jair, quien debía encontrar el bastón del Tiempo en las profundidades de este castillo y con él, derrotar al Warlock. Este juego RPG era muy interesante, pues en él, más que pelear batallas, lo que tenías que hacer era resolver acertijos (muy complejos) en cuartos que eran representados con imágenes en 2D.



¡Con un grito, saltas al agua pútrida de abajo!

KEMCO
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

TEEN
Clasificación

Desarrollado por Kotobuki System Co., LTD

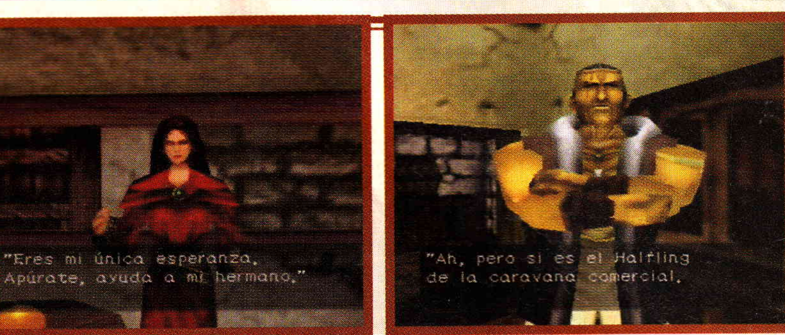
128 megabits
Memoria

RPG
Categoría

Julio 1999
Fecha de Salida



Estas imágenes o cuartos debías explorarlos, además de que tenías que encontrar pistas y artefactos para avanzar. Es más, el original Shadowgate fue recientemente re-lanzado para el GB y GBC.



Shadowgate para N64 es muy parecido en su modo de juego. El personaje principal (en este caso Del Cottonwood, el Halfling) se puede mover por cuartos, pero ahora estos están totalmente en 3D (la movilidad es muy parecida a la del juego Turok, pero más lenta). En estos cuartos, Del puede encontrar muchas pistas, implementos, hablar con personas y demás cosas. Además de eso hay que investigar mucho y resolver bastantes acertijos. Si a nosotros nos preguntan, este juego es mucho más dinámico que el original, pues en el primero había una gran cantidad de menús para ejecutar una acción, y ahora todo se reduce al uso de un botón. Por ejemplo, en el juego de NES, había menús para abrir, hablar, mirar, usar, etc., y ahora, con sólo el botón de acción (el A), podrás realizar todo lo anterior.

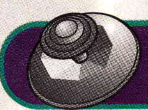




¿Cómo se juega Shadowgate 64?

El concepto y la mecánica no es muy complicada, aunque sí es más compleja que el resto de los juegos. Shadowgate 64 siempre ha sido distinto a los demás y ahora te vamos a explicar por qué.

El personsaje principal y de quien tomas el rol, es Del Cottonwood y lo controlas de la siguiente manera:

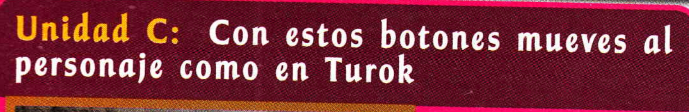


Lo usas para mirar al rededor y hacia donde quieras.

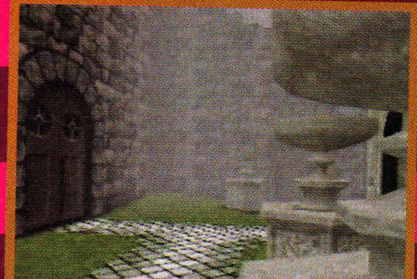


A Sirve para mirar, hablar, explorar (todo lo que en el Shadowgate original hacías por medio de pantallas).

B Con este botón ves el menú de ítems y de libros.



Unidad C: Con estos botones mueves al personaje como en Turok



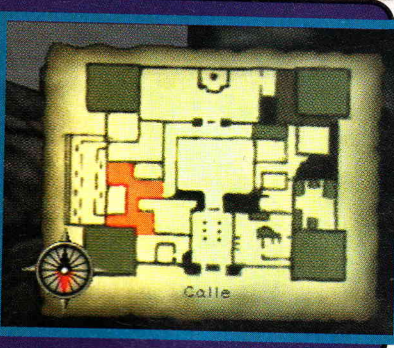

Adelante


Atrás

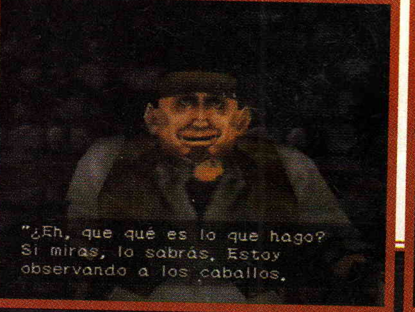

Derecha

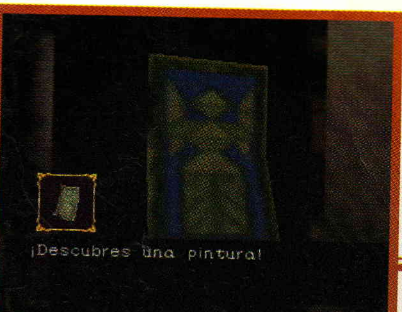
Izquierda





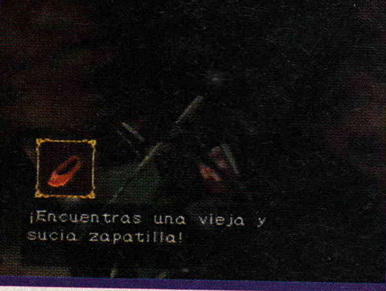
Lo más importante que debes hacer, es explorar todo. Lo mejor de esto es que cada lugar y cada rincón, por insignificante que parezca, puede tener algo escondido, como pistas o ítems. De igual forma, puedes tomar muchos objetos o mover cosas; algunos estarán de escenografía, pero varios te serán útiles, quizás no en ese momento, pero más adelante sí. Hablar con la gente también es importante; debes poner mucha atención a lo que te dicen, y si es posible, debes escribir lo que te dicen en un papel, porque después requerirás alguna información.





Todo acerca de los ítems.

Como te dijimos, los ítems son muy importantes y cualquier objeto que tomes te puede servir. Te ponemos este ejemplo: Hay un momento en que encuentras una moneda antigua, la cual aparentemente no tiene ningún uso; después llegas a una excavación, donde está un busca tesoros bloqueando el camino; si le muestras la moneda, él te la robará y saldrá huyendo, así ya podrás pasar y obtendrás otro ítem muy útil. La mejor recomendación es que revises todas las cosas y tomes todo lo que encuentres, pues seguramente te servirá, aunque necesitarás mucho ingenio (y un poco de suerte) para saber cómo y cuándo usar estos objetos.



Es importante leer de todo



Otra parte importante son los libros y los manuscritos. En todo Shadowgate encontrarás estos objetos llenos de cultura, los cuales es imprescindible que leas, pues así obtendrás todo tipo de claves, además de que en todos los libros encontrarás toda la historia de Shadowgate, desde algunas retrospectivas, leyendas e historia actual; de esta forma te involucras más en toda la aventura.

"La vara del trueno se resquebrajó. No me pregunten como es que lo sé. Pero es cierto: se resquebrajó."
Los que escuchaban se trataban de imaginar la escena: Lord Jair con una Vara resquebrajada frente al Warlock ¿Cómo lo pudo vencer?

Por ejemplo, el legendario Bastón de los tiempos, un producto de la órden, estaba personalizado para Lord Jair. Otro artefacto que permite el uso de objetos de la Orden es El Anillo del Reino, que muchos han intentado ganar a través de las pruebas.

Lo interesante es que en algunos escritos no deberás interpretar la lectura literalmente y necesitarás utilizar otro tipo de lógica para poder emplear los conocimientos que te dan los libros.



Pero eso era hace tiempo.
Ahora este camino que cruza las altas planicies cerca de las montañas que rodean al castillo de leyenda, Shadowgate se ha convertido en una guarida de ladrones y bandidos. Hay muchos que tienen la necesidad de

Francamente nos es difícil explicar perfectamente la mecánica de Shadowgate 64, así que vamos a mostrarte un poco de lo que te espera en este magnífico título.

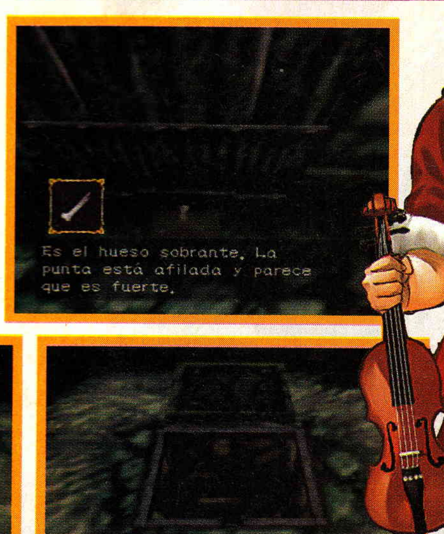
Todo comienza cuando Del es llevado al calabozo de Shadowgate, después de haber sido capturado en el camino por los ladrones. Si miras alrededor, no hay mucho, salvo la puerta, que está cerrada, un montón de paja, unos grilletes y una ventana para ver la celda contigua, en donde está otro prisionero... habla con él.

Estás segurísimo de que la puerta está bien cerrada.

¿Viajabas con una caravana comercial cuando fuiste asaltado por ladrones?



Mientras hablas con Agaar, el guardián del calabozo, tirándote mala onda, te lleva comida. Ya que terminaste tu charla, cómete la comida; verás que sobra un hueso, el cual debes tomar. Ahora mueve la paja y descubrirás una entrada a las cloacas; ábrela con el hueso y así escaparás de la celda.

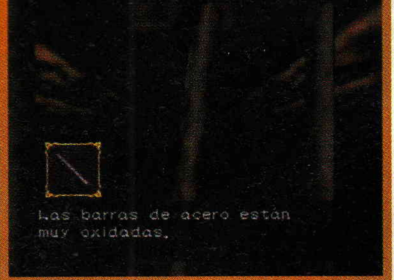


Shadowgate 64 Trials of the Four Towers



¡La tapa se abrió! Puedes ver las aguas negras del drenaje debajo de ti.

Una vez que estés en el drenaje, debes recorrerlo y encontrar cosas en el camino. Lo primero es la barra de acero que está casi al principio. Después, debes llegar al cuarto donde está el pilar deteriorado y tirarlo usando la barra, de esta forma puedes cruzar el agua y así tomar un pergamino, el cual te será muy útil más adelante.









Un pico antiguo está arrumbado sobre el piso.

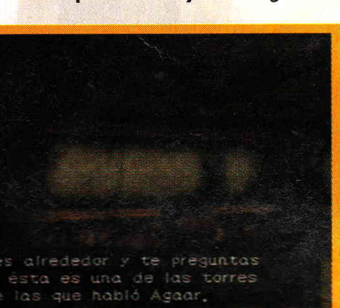
¡Usando el pico, puedes escalar la pared!

Avanza al siguiente cuarto, en donde encontrarás una picota. Ya que la tengas, regresa al punto donde empezaste y entra al cuarto donde hay una pared que no se puede escalar... bueno, ahora sí, pues con esta nueva herramienta lo podrás hacer.

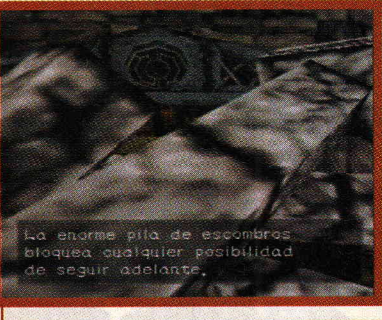


Del otro lado de la pared, camina hasta el fondo y levanta la vista.

Como ves, hay rocas en el techo. Tíralas usando la picota 13 y así lograrás llegar a la Torre de los Discípulos, el primer punto de tu aventura.



Obviamente hay más cosas qué buscar en esta escena. Y como pudiste darte cuenta, son muchas las que debes hacer para poder avanzar, algunas sencillas y otras muy complejas, pero la base de todo es la imaginación.



¿Deseas tomar la moneda?
Sí No

Shadowgate 64: Trials of the Four Towers es de los mejores juegos de aventura / RPG que hay. El modo tan simple de juego ayuda mucho a que sea más divertido y no tan fastidiante como otros juegos similares que aún usan pantallas. Pensamos que fue buena decisión eliminar esas pantallas e introducir la vista de primera persona tipo Turok. Desde nuestro punto de vista, superó a su antecesor, Shadowgate de NES y de hecho, es seguro que la idea original del primer Shadowgate estaba pensada como Shadowgate 64, pero debido a las limitantes de aquel entonces se programó como ya lo conoces.
La música, los personajes y sobre todo la historia y los diálogos son excelentes.
Sin duda alguna, si eres amante de las aventuras, la investigación, la fantasía y todo este tipo de cosas, ésta es la mejor opción que tienes.

Por cierto, vamos a seguir hablando de este título, pues seguramente habrá muchas dudas acerca de él. También aprovechamos la ocasión para presumirnos un poquito...
¿Te fijaste que los textos están en español? ¡Ah! Pues tenemos el orgullo de decirte que Club Nintendo se encargó de la traducción.
Pero bueno, en alguna edición próxima, le pediremos a nuestro gran amigo Spot que cuente de los pormenores de esta acción.

previo

Street Fighter Alpha
Warriors' Dreams

Un género medianamente explotado para el GB es el de juegos de peleas. En total han aparecido 16 de estos títulos a lo largo de la historia de este sistema, y ahora que acaba de evolucionar al GBC sólo ha aparecido uno que también es compatible con el GB tradicional (MK IV). Bueno, pues Capcom piensa lanzar a lo largo de este año una buena cantidad de juegos y entre ellos está el primero de peleas exclusivo del GBC: Street Fighter Alpha.

CAPCOM
Compañía

GAME BOY COLOR
Compatible

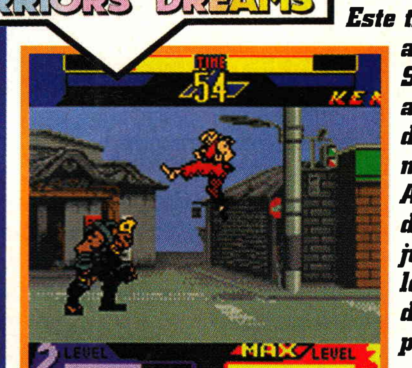
EVERYONE
Clasificación

Desarrollado por Crawfish Interactive

8 megabit
Memoria

Acción Peléa
Categoría

Verano 1999
Fecha de Salida



Este título está basado en el original juego de Arcade que apareció hace ya algún tiempo (y la secuela apareció para el SNES). A grandes rasgos podemos hablar que esta es una adaptación muy fiel y de lo mejor que se ha hecho de este tipo de juegos para el sistema portátil de Nintendo, y eso es mucho decir, pues hay excelentes exponentes como Battle Arena Toshinden, Killer Instinct o King of Fighters '95. Una de las ventajas que tiene Street Fighter sobre los anteriores juegos es la pantalla del GBC, que como sabemos permite que los juegos se vean mucho mejor que en la pantalla tradicional del GB... ya por ahí tiene un punto a favor al estar programado para aprovechar las ventajas de esta pantalla.



El juego en su versión original tiene 13 personajes (10 principales más tres escondidos) y una de las primeras buenas noticias que tenemos es que todos los personajes llegarán a la versión de GBC. Obviamente sería sorprendente decir que también estarán programados todos los escenarios, pero los que recuerden este juego sabrán que hay personajes que comparten escenarios y por lo tanto no hay muchos que digamos... pero bueno: también están todos los escenarios. Un elemento característico de los juegos de Street Fighter es el uso de seis botones, pero el problema es que el GBC sólo tiene dos, así que para que puedas emplear todos los movimientos e "intensidades" de golpes, han decidido recurrir al viejo truco de "entre más tiempo presiones el botón, será mayor la intensidad del golpe". Esto no es nuevo, pues ya lo habían hecho con el primer Street Fighter para GB, que vale la pena mencionar ahora, era un tanto deprimente.



Mencionábamos anteriormente lo de los distintos tipos de golpes no sólo por tener algo que escribir, sino para mencionar que tambien cada personaje tiene todos sus poderes especiales de la versión original, así como los "Super Combos" y los "Alpha Counter". O sea, al decir que esta es una adaptación fiel no debe quedar la menor duda. Sin embargo, el juego no sólo incluye todo lo visto en la versión original, sino que también tenemos cosas extras, como un modo de entrenamiento en el que se te enseñará a jugar y también a realizar algunos combos devastadores para intimidar al que se deje.

Para rematar, debemos decir que SFA podrá ser jugado por dos personas de forma simultánea (Vs.) mediante el Cable Link. Este juego es una excelente opción para los que gustan de los juegos de peleas, pero no cualquier juego de peleas: De los mejores juegos de peleas.



previo

CARMAGEDDON 64™



¿Quién no se ha subido al automóvil del típico chico que maneja como "Crazy" y su frase favorita es: "la abuelita vale 1.000 puntos"? Bueno, pues con este tipo de personas en mente, Interplay y SCI ha decidido adaptar su gran éxito de juegos para PC de nombre Carmageddon para el N64.



Sí, para darles de qué hablar a los noticieros de la noche, estas compañías se preparan a lanzar uno de los juegos que fueran más polémicos (pero hace un par de años, ahora hasta da risa). Tal vez previniendo que muchas personas iban a pensar que este es un título muy violento, le hicieron algunas modificaciones sobre el concepto original para adaptarlo a la versión consola.

KEMCO
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación
MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

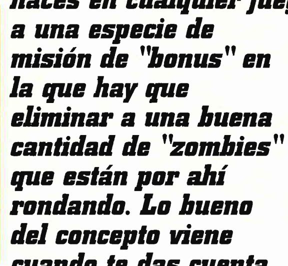
Desarrollado por Software Creations

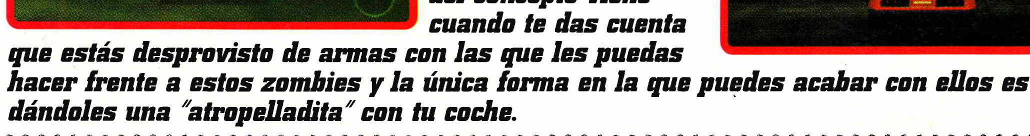
128 megabits
Memoria

Acción Carreras
Categoría

Septiembre 1999
Fecha de Salida

Para quien no haya adivinado todavía de qué se trata Carmageddon dándole un vistazo a las fotos, le podemos decir que es un juego de carreras con diferentes cosas que hacer: Primero que nada tienes que completar el circuito que te ha sido asignado, después ganarle a todos tus rivales... y por si fuera poco hay que acabar con todos los Zombies que se te crucen enfrente. Bueno, en realidad no hay que hacer todo esto al mismo tiempo, Carmageddon 64 presenta distintos retos en sus variados modos de juego. Lo más clásico, es que primero tengas que competir como lo haces en cualquier juego de carreras y después entres a una especie de misión de "bonus" en la que hay que eliminar a una buena cantidad de "zombies" que están por ahí rondando. Lo bueno del concepto viene cuando te das cuenta que estás desprovisto de armas con las que les puedas hacer frente a estos zombies y la única forma en la que puedes acabar con ellos es dándoles una "atropelladita" con tu coche.





Si te preguntas de dónde salieron estos Zombies que se parecen bastante a un humano común y corriente, pues resulta que ellos antes fueron seres humanos, pero por culpa de unos gases tóxicos que contaminaron nuestro planeta, fue que ellos se convirtieron en Zombies sin voluntad. Sólo unos cuantos sujetos que lograron refugiarse en unas cámaras "emuladoras de clima" se lograron salvar. De entre estos humanos sanos y salvos, el gobierno comenzó a contratar a algunos conductores que le ayudaran a acabar con la amenaza de los Zombies, porque como nos lo han enseñado las películas de terror, los Zombies sienten una gran atracción por los cerebros humanos. Bueno, el punto es que estos conductores compiten, pues el gobierno premiará con una vida de rey en la playa al mejor de estos "eliminadores" de Zombies (he aquí el pretexto de por qué hay que correr y atropellar zombies).

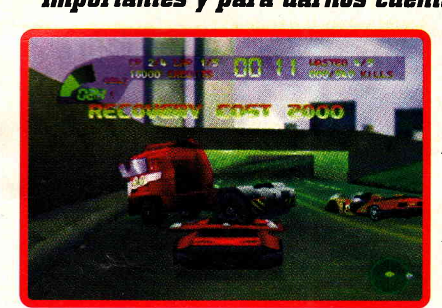








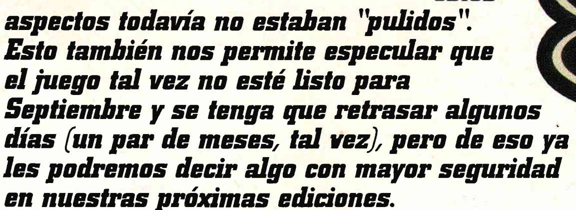
Un concepto bastante raro y a la vez violento es el que presenta este título, sin embargo, debemos mencionar que Software Creations está realizando un muy buen trabajo de adaptación y este juego aprovechará todas las ventajas del sistema para incluir cosas que no se programaron en la versión original del juego. Las características son muy importantes y para darnos cuenta de esto, Carmageddon 64 tendrá más de 30 niveles, los cuales son exclusivos de esta versión y cada uno de estos tendrá a su vez muchas áreas secretas que debes descubrir para obtener más puntos y asegurar tu victoria. En el juego compites contra más de 20 oponentes (a los cuales, les debes dar su merecido). Antes de comenzar con tu labor de limpieza de Zombies, puedes elegir de entre 23 distintos vehículos, cada uno con sus características especiales y que varía en velocidad, maniobrabilidad y apariencia (PD: además de esos, existen 3 coches secretos). En cada una de las pistas vas a encontrar una buena cantidad de "poderes" que te ayudarán, tanto a ganar la carrera, como a acabar con el mayor número posible de Zombies.

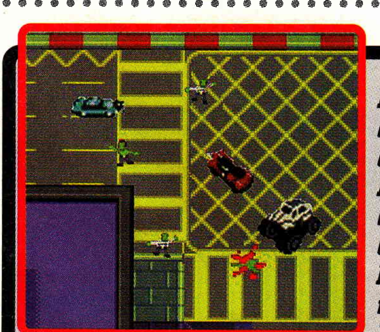


Bueno, pues por el momento esto es lo que podemos decir de Carmageddon 64. Como podrás ver, este es un juego que se sale por mucho de lo convencional, aunque se trata de un juego de carreras, de esos que abundan en el N64. Seguramente en próximos ejemplares de la revista ya podremos ahondar en información y sobre todo hablar de la "jugabilidad" y de los gráficos, pues la versión que jugamos se encontraba aún muy prelimi-nar y estos aspectos todavía no estaban "pulidos". Esto también nos permite especular que el juego tal vez no esté listo para Septiembre y se tenga que retrasar algunos días (un par de meses, tal vez), pero de eso ya les podremos decir algo con mayor seguridad en nuestras próximas ediciones.

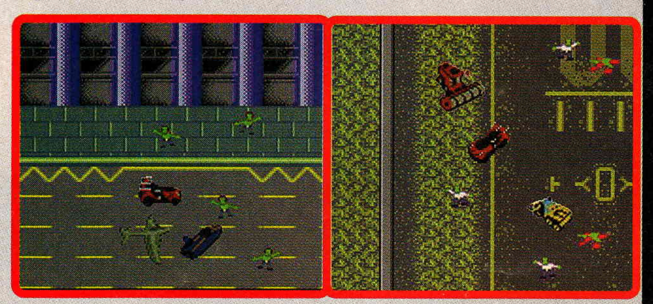








Por cierto, ya que estamos hablando de Carmageddon, tenemos que decir que Interplay también lanzará una versión del juego para el GBC. La trama es la misma y también será para dos jugadores simultáneos. La gran diferencia que existirá entre la versión GB de Carmageddon y las demás es que esta tiene una vista "Top View", es decir: vista por arriba. Por lo mismo, este título estará un poco más enfocado a lo que es el "aplastamiento de zombies" que la carrera, pero de cualquier forma pinta como un buen juego para el formato portátil.





CLASIFICADOS

CLUB Nintendo®

¡¡Ellos tienen el secreto!!

CLASIFICADOS



CLASIFICADOS



La Mejor opción

GAME BOY COLOR®

© 1999 - Nintendo of America Inc.

R - TYPE DX



El espacio encierra peligros que sólo una nave puede sortear, pero te necesita como piloto. Subite a la cabina de R-Type y atravezá galaxias inexplorables en el clásico juego de disparos como nunca lo viste, esta vez en tu Game Boy color. Docenas de pantallas y armas de increíble poder que vas a tener que aprender a usar en esta travesía espacial.

INCLUDES RUMBLE FEATURE!

POKEMON PIMBALL

¿Qué pasa si unis los personajes de la serie Pókemon con la diversión de un pinball? ¡Una explosión en tus manos!. Este juego contiene el exclusivo Rumble Feature que hace que tu Game Boy color se estremezca mientras jugas. Colecciona los 150 Pókemon de una manera diferente, esta vez en las dos pistas de pinball.

CONKER POCKET TALES



¿Qué harías si en tu propia fiesta de cumple te roban tus regalos? Bueno, si sos la ardilla Conker juntas coraje y salis en busca del responsable. Un desafío diferente en cada uno de los niveles donde deberás excavar, saltar y atacar utilizando un sin fin números de items y descubriendo todos los secretos. Más de 20 horas de juego van hacer una fiesta de cumple para recordar.

TARZAN



Una leyenda imaginada en tu Game Boy color. La clásica película de Disney llega a tu consola portátil con un nivel de gráficos impresionantes. Abrite camino por la jungla africana en la que Tarzan deberá encontrar su propio camino. Se vos mismo el verdadero rey de la selva.





THE SMURFS'



V - RALLY



Comprá sólo productos originales Nintendo

Importa, distribuye y garantiza GAMELA Argentina S.A. - Costa Rica 4619 - 1414 - Cap. Fed.
Tel: (54-11) 4833-6000 - Fax: (54-11) 4831-1596 - e-mail: gamar@arnet.com.ar


NINTENDO64
Only For
RUGRATS
¡Una aventura en pañales!
Tomá el control de una aventura distinta. Sí, porque Tomy, Carlitos, las mellizas y todos los demás personajes de la serie hacen de las suyas en tu Nintendo 64. Con una increíble cantidad de mini juegos que vas a tener que dominar para lograr vencer. Rugrats Scavenger's Hunt es diversión asegurada. Y como en la serie, vas a tener que cuidarte de las maldades de Angélica, que aparece como siempre para molestar a nuestros héroes. Y si querés divertirte en grupo, podés unirte a otros amigos en la opción para 4 jugadores y competir a través de todos los mini juegos para determinar quien es el personaje más hábil.
Mirá el mundo con ojos de bebe y viví esta impresionante aventura en pañales con Rugrats Scavenger's Hunt para tu Nintendo 64.
¡Un juego para mojarse los pañales!
Internet www.nintendo.com.ar Nintendo
06001-11-4040 TELINFOR Nintendo Power Line 4963-9154 $ 0.80 + I.V.A. por minuto.
Comprá sólo productos originales Nintendo
MUSIMUNDO
EL MUNDO DEL JUGUETE
EL PAIS DE LAS MARAVILLAS LOS MEJORES JUGUETES
BLOCKBUSTER VIDEO
video juegos
Carrefour
falabella
Castillo
GARBARINO
Importa, distribuye y garantiza GAMELA Argentina S.A. - Costa Rica 4619 - 1414-Cap. Fed. - Tel: (54-11) 4833-6000 - Fax: (54-11) 4831-1596 - e-mail: gamar@arnet.com.ar
© 1999 - Nintendo of America Inc.





Nintendo®

en Uruguay

Toda la línea de productos originales.







A D Q U I É R A L O S

MOSCA

CASA CENTRAL	ALFA Y BETA	UNION	CARRASCO
18 de Julio 1578	Miguel Barreiro 3231	8 de Octubre 3813	Arocena 1552
MALDONADO	PUNTA CARRETAS SHOPPING	CIUDAD VIEJA	
Florida 594 y San Carlos	Ellauri 350 - local TI / NI	Sarandí 500	

e-mail: mosca@netgate.com.ar



Importa, distribuye y garantiza GAMELA Argentina S.A. - Sucursal Uruguay
Costa Rica 4619 - 1414-Cap. Fed. - Tel: (54-11) 4833-6000 - Fax: (54-11) 4831-1596 - e-mail: gamar@arnet.com.ar


NINTENDO64
Only For
Nintendo®
SERVICE OFICIAL
El Taller de
Luigi
EN ARGENTINA
4833-6000
Costa Rica 4619
06001-11-4040
TELINFOR
Nintendo®
Power Line
4963-9154
$ 0.80 + I.V.A. por minuto*
Internet
www.nintendo.com.ar
Nintendo®
e-mail: gamar@arnet.com.ar
Importa, distribuye y garantiza GAMELA Argentina S.A. - Costa Rica 4619 - 1414-Cap. Fed. - Tel: (54-11) 4833-6000 - Fax: (54-11) 4831-1596
© 1999 - Nintendo of America Inc.





© 1999 - Nintendo of America Inc.

Y si todavía te preguntas: ¿Hay tips para Fighting Force? ¿Con qué código habilito todos los cheats en Turok II? ¿Cuantos finales hay en Castlevania?

No te preocupes, estas y todas las preguntas tienen respuestas en Nintendo Power Line

Nintendo Power Line es una línea telefónica de atención a usuarios de Nintendo desarrollada para que puedas preguntarle todos los trucos y secretos de todos los juegos de Nintendo a cualquiera de nuestros Power Players y que te las respondan en el momento(*). Es la única línea de consulta que ofrece este tipo de servicio transformándola en el mejor método de ayuda y consulta del país. Para comunicarte tenés que llamar al número 06001-11-4040 y seguir las instrucciones. También vas a encontrar información sobre últimos y próximos lanzamientos.

Internet www.nintendo.com.ar Nintendo

Todos pueden comunicarse con nuestra línea Nintendo Power Line.
Si vivís fuera del Gran Buenos Aires, tenés que usar una tarjeta TELECARD que te permite llamar desde cualquier parte del mundo. Se consigue en todos los locales Andreani o podés adquirirla por teléfono llamando al 4964 8800.
Su uso es muy sencillo y está explicado en el reverso de la tarjeta.

(*) Las consultas con los Power Player están habilitadas de Lunes a Domingo de 11:00 a 21:00 hs.

no te lo pierdas **06001-11-4040**

TELINFOR **$ 0.80 + I.V.A. por minuto.**

4963-9154

La UNICA línea oficial de información Nintendo®

Importa, distribuye y garantiza GAMELA Argentina S.A. - Costa Rica 4619 - 1414-Cap. Fed. - Tel: (54-11) 4833-6000 - Fax: (54-11) 4831-1596 - e-mail: gamar@arnet.com.ar